Belgien bfr 270,- Griechenland Dr 1.900,-
Luxemburg Lfr 270,- Niederlande hfl 14,50
Österreich öS 88,- Schweiz sfr 12,-
Spanien ptas 1.000,-

COMPUTEC VERLAG

DM 12,-

EVT 13.9.1995

10/95

MAGIC DISK Classic 64

IM TEST:

James Bond Collection, Nightmare on Elm Street

SHOPPING AG:

Der Weg zum eigenen Kaufhaus-Imperium

Wörterraten mit dem 64er

Guesser

Knifflige Symbole

Logic

Color-Levels zum Selberbasteln

Level Development System

Laden mit Super-Turbo

Mist-Load

Das Formatier-Tool für Disketten

Master-Format

4 391278 112004 10

PUBLIC DOMAIN

aktuelle PD-Software:

Spiele, Adventures, Strategie, Unterhaltung, Simulationen, Rollenspiele, Action, ...
Anwenderprogramme, Datenbanken, Textverarbeitung, Kalkulationen, Utilities, Sound, Grafiken, ...
Lernprogramme, GEOS-PD, Demos, 128er Software, ...
auf beidseitig bespielten Disketten **ab DM 2,-** / 5,25"-Diskette!

FD2000 3,5"-Software für FD 2000 - Laufwerke!
Fordern Sie bitte die FD-Liste an - **GRATIS.**

FARBBÄNDER

Komp. Qualitäts-Druckerfarbbänder, Farbe: schwarz, lagerfähig verpackt.

Art.:	Druckertyp:	Gruppe:	Preis:
F02	Citizen 120D, Swift24		9,50
F30	Citizen Swift 24,4-farb.		23,50
F03	Comm.MPS 801	628	8,90
F04	Comm.MPS 802	629	10,50
F31	Comm.MPS 803	624	9,90
F02	Comm.MPS 1200	621	9,50
F32	Comm.MPS 1224	663	12,90
F01	MPS 1224, 4-farbig		18,90
F05	Comm.MPS 1230	673	12,50
F33	Comm.MPS 1500	674	17,90
F37	MPS 1550 C, 4-farbig		27,50
T83	Comm.1270,Tintenpatr.		29,90
F08	Epson FX, RX 80	635	8,90
F10	Epson LX 80, 90	639	7,90
F35	Epson LQ 100	659	11,50
F21	Seik. SP180,1600	678	10,90
F22	Star LC10, LC20	692	7,90
F24	Star LC 24-10	691	9,50
F40	Star LC 24-10, 4-farbig		18,90
F41	Star LC 200		9,90
F42	Star LC 200, 4-farbig		24,50
F25	Star NL10, NB 24-10		11,50

MODULE

The Final Chess Card	DA	39,-
Nordic Power-Cartridge	DA	59,-
Action-Cartridge MK6	DA	**99,-**
Utilitydiskette zum MK6	DA	29,-
Erweiterungsdisk. MK6	DA	19,-

SONSTIGES

Computer C-64/2	auf Anfrage!
Floppy 1541/2	auf Anfrage!
Diskettenlocher 5,25"	7,50
Leerdisketten 5,25" 2DD	5,00
Reinigungsdisk. 5,25"-Laufw.	9,90
100er-Diskettenbox 5,25"	14,90
500 Endlos-Etiketten, 89x35	8,50
Druckerkabel (Userp.-Centr.)	27,90
Joystick Scorpion Junior	14,95
Joystick Scorpion + TP137	19,95
Joypad (Tecno Plus) TP511	19,00
Original-Scanntronik-Maus	59,00
(voll 1351- / GEOS-kompatibel)	

ORIG.-GEOS-SOFTWARE:

Geos-Spiele Vol. 1,2,3,4 je 39,-
ACHTUNG: Alle übrigen GEOS-Produkte in Kürze wieder lieferbar!
Vorbestellungen möglich.

Katalog 1995
bitte kostenlos und unverbindlich anfordern!

SOFTWAREPAKETE

Sparpaket (50 Top-Progr.)		10,-
Riesenpack (100 Programme)		19,-
Powerpack (400 Programme)		59,-
Actionpack (33 Actionspiele)		19,-
Adventurepack (33 Adv.)		19,-
Strategiepack (33 x Strategie)		19,-
Unterhaltungspack (33 x Unt.)		19,-

LERNPROGRAMME

C-64: Der Einstieg	EI528	10,-
Amateurfunkpack	AF565	10,-
Astronomiepack	AP515	10,-
Elektronikpack/Elektrotechnik		10,-
Mathepack	DM556	10,-
Schreibmaschinenkurs	SC557	10,-
Engl.-Wörterbuch (10000 Vok.)		10,-
Englischpack (26 Lektionen)		19,-
Lerntrainer 2	LT540	19,-
Vokabeltrainer Französisch		10,-
Vokabeltrainer Italienisch		10,-
Vokabeltrainer Latein		10,-
Vokabeltrainer Russisch		10,-

ANWENDUNGEN

Haushaltsbuchführung	HB560	10,-
Finanzpack (19 Prog.)	FP513	10,-
Lotto 64	LO527	10,-
Tabellenkalkulation	TK568	19,-
Multi-Lager	DV	29,-
(Lager-/Kundenverw.+Fakturierung)		
Multi-Datei-System	DV	29,-
(universelles Datenverwaltungssys.)		
99 Anwenderprogramme für		22,-
Kombitext (Textverarb.)	KB516	19,-
Ghostwriter System 3	DV	49,-
(Textverarbeitungssystem)		

C-64 ORIGINALE C-128

AKTUELLE SPIELESOFTWARE

Diskette

5,25"-Disk. für Floppy 1541/71:

Adventure Collection	DV	**49,-**
(Soul Crystal, Spirit of Adv., Crime Time)		
Afterburner (Flugsimulator)	EV	29,-
Alternative World Games	DA	10,-
BERANIA - Der Kampf	DV	**49,-**
(Rollenspiel, 64er 1/95: 8 von 10 - **NEU!**)		
Big Box 2 (30 Top-Spiele)	DA	29,-
Bundesliga Manager	DV	**39,-**
California Games	EV	29,-
Cartoon Collection	DA	29,-
(Dizzy,Spike in Transylvania,CJ's Elephant, ...)		
Clik Clak (Geschick)	DA	29,-
Colossus Chess 4	DA	10,-
Deutsches Afrika Korps	DV	49,-
D.A.K. Szenario Disk.	DV	19,-
Die Prüfung (Rollenspiel)	DV	29,-
Energie-Manager (nur C-64)	DV	5,-
Erben des Throns (Strategie)	DV	39,-
Eskimo Games (Sport)	DA	29,-
First Samurai (Ninja-Action)	DA	**29,-**
Flightsimulator 2 (Flugsim.)	DV	79,-
Football Manager 3	DA	29,-
Gremlins (Geschicklichkeit)	EV	19,-
Gunship (Hubschraubersim.)	DA	**39,-**
Heavenbound (Jump'n'Run)	DA	**19,-**
Hook (Peter Pan / Plattform)	DA	29,-
High Five (Thalamus)	DA	49,-
(Creatures 1, Snare, Retrograde, ...)		
Ice Hockey (Simulation)	DA	10,-
Indiana Jones 4 (Action)	EV	29,-
Invest (Handelssimulation)	DV	19,-
Krieg um die Krone 1 (Str.)	DV	19,-
Krieg um die Krone 2 (Str.)	DV	29,-

GAME-KOFFER: **NEU!**
Zak Mc Kracken, Oil Imperium und European Soccer DV **29,-**

Lethal Weapon (Film-Action)	DA	29,-
Lemmings NEU!	DA	**39,-**
Locomotion (Züge steuern)	DV	39,-
Lords (ähnlich Populous)	DA	25,-
Lords of Doom (Horrorsim.)	DV	29,-
Mayhem in Monsterland	DA	**35,-**
Mixed Collection	DV	**49,-**
(Crime Time,Lords of Doom,Rolling Ronny,...)		
Motley Tetris NEU!	DA	**10,-**
Nick Faldo Golf (Golfsim.)	DA	39,-
No.2 Collection	DV	**49,-**
(Winzer, Black Gold und Super Soccer)		
Ormus Saga 2 (Rollenspiel)	DA	25,-
Ormus Saga 3 (Rollenspiel)	DA	39,-
Outrun (Autorennen)	EV	29,-
Riddles and Stones NEU!	DV	**20,-**

5,25"-Disk. für Floppy 1541/71:

Rings of Medusa (Rollensp.)	DV	39,-
Robin Hood (Adventure)	DV	10,-
Rolling Ronny (Jump'n'Run)	DV	29,-
Scenario Theatre of War	DV	49,-
(Strategie-Simulation / 1.Weltkrieg)		
Schwert & Magie 1-8 (Adv.)	DV	49,-
Sleepwalker (Jump'n'Run)	DA	29,-
Spy vs Spy (die zwei Spione)	DA	10,-
Streetfighter 2	DA	39,-
Super Soccer (Starbyte)	DV	19,-
Sword of Honour NEU!	DA	**29,-**
The Manager Collection	DV	**49,-**
(Invest,Transworld,Black Gold,Super Soccer)		
Tom & Jerry 2 (Jump'n'Run)	DA	29,-
Trolls (Jump'n'Run)	DA	39,-

TURRICAN-SUPERPACK: NEU!
Turrican 1+2 **+ Joystick** DA **29,-**

Winzer (Weinhandel)	DV	39,-
Wrath of the Demon	DA	39,-
WWF Wrestling 2	DA	39,-
Zak Mc Kracken (Grafikadv.)	DV	29,-

Spielen wie im Fernsehen:

Riskant	DV	19,95
Wetten, daß ...?	DV	19,95
Dingsda	DV	19,95
Bingo	DV	19,95
Hopp oder Top	DV	19,95
Glücksrad	DV	19,95
Punkt, Punkt, Punkt	DV	19,95

ACHTUNG! 5,- DM-Angebot:

5 th Gear (Autorennen)	DA	5,00
Artura (Fantasy / Action)	DA	5,00
Blue Thunder (Helikopter)	DA	5,00
Bulldog (Weltraum-Action)	DA	5,00
Challenge Golf (Golf-Sim.)	DA	5,00
Chopper Commander	DA	5,00
Cosmic Causeway	DA	5,00
H.A.T.E. (Weltraum-Action)	DA	5,00
Highway Encounter	DA	5,00
The Muncher (Riesen-Dino)	DA	5,00

1581-Format

3,5"-Disketten für Floppy 1581:

Black Gold (Kohleförderung)	DV	29,-
Krieg um die Krone 1	DV	19,-
Rebel Racer (Geschick)	DA	19,-
Rings of Medusa (Rollens.)	DV	39,-
Robin Hood (Adventure)	DV	10,-
Rolling Ronny (Jump'n'Run)	DV	29,-
Scenario Theatre of War	DV	49,-
Sparpaket (50 Programme)	DA	10,-
Transworld (Güterverkehr)	DV	19,-

Cassetten

(DATASETTE erforderlich!)

Air Sea Supremacy	DA	29,90
(Silent Service,Gunship,F-15,Carrier Comm.)		
Baby of Kangaroo	DA	4,90
Chart Attack (Lotus,Supercars, ...)		14,90
G-LOC (Flugsimulation)	DA	9,90
Grand Monster Slam	DA	4,90
Kick Off 2 (Fußball)	DA	4,90
Rock'n Roll (Geschick)	DA	4,90
Teenage Mutant Hero Turtles		4,90
X-Out	DA	4,90

VERSANDKOSTEN:

bei Vorkasse (bar, V-Scheck)	5,-
per Nachnahme (incl. aller Gebühren)	10,-
Ausland (nur Vorkasse: bar / EC-Scheck)	15,-

Wir liefern auch Software+Zubehör für: AMIGA, PC und Atari.
Fordern Sie die entsprechenden Infos **GRATIS** an.
Bitte unbedingt das jeweilige System angeben!
Alle Angebote solange der Vorrat reicht.

DATA HOUSE

NEU !!! Ladengeschäft + Versand
Inh. Kai-Uwe Dittrich
Harleshäuser Str. 67 - **34130 Kassel**

Telefax: 0561 - 68405 **Telefon: 0561 - 68012**

Sämtliche Produkte erhalten Sie auch in folgenden Ladengeschäften:
Commodore-Service Genzel: Am Anger an der B 84, 99947 Kirchheilingen
Computertechnik Müller & Co.: Göttinger Str. 18, 37308 Heiligenstadt
Zur 48: Hauptstr. 54, 04416 Markkleeberg

ACHTUNG! Wir sind umgezogen!

Hallo Leute!

So langsam sind bei uns die ersten Reaktionen auf die neue Magic Disk 64 Classic eingetrudelt - und die sind eigentlich durchweg positiv. Viele Leser freuen sich über nunmehr gedruckte Anleitungen und Beiträge (kein Ärger mehr mit der lästigen Druckeranpassung aus alten Zeiten...), doch einige vermissen das geliebte Disk-Magazin, das so seine eigenen Reize hatte. Einen Vorteil hat die neue Erscheinungsweise auf jeden Fall: Jetzt könnt Ihr die Magic Disk überallhin mitnehmen und lesen, unabhängig vom Brotkasten!

In Sachen Games ist in dieser Ausgabe für viele Geschmäcker etwas dabei - wer sich als Donald Trump versuchen will, ist mit der umfangreichen Kaufhaussimulation „Shopping AG" gut bedient, Liebhaber von Denk-/Geschicklichkeits-Spielen dürften sich über „Logic" freuen, und wer lieber seine Gehirnzellen mit der Suche nach passenden Buchstaben quälen will, dem kann ich „Guesser" wärmstens ans Herz legen.

Womit sich diese Ausgabe sonst noch beschäftigt, verrät Euch das Inhaltsverzeichnis. Viel Spaß

Walter Konrad
Leitender Redakteur

Inhalt Magic Disk 64 Classic 10/95

RUBRIKEN

Computec-Tunes 28
Demo-Competition 29
Einsendungen 19
Impressum 34
Infotorial 3
Inhalt 3
Ladeanweisung 3
Leserbriefe 24
News 4
Reklamationen 34
Tips & Tricks 30
Top 10 5

REVIEWS

James Bond Collection 7
Nightmare on Elm Street 6
Skate Wars 6

ANLEITUNGEN

Guesser 9
Level Development System 10
Logic 9
Master Format 16
Mist Load 20
Shopping AG 8

Die Ladeanweisung

1. Schaltet Euren C64 und das Diskettenlaufwerk ein.

2. Legt die Diskette mit der Vorderseite in das Laufwerk.

3. Gebt dann ein: LOAD „:",8,1. Nun wird automatisch das Startmenü geladen.*

4. Gebt jetzt RUN ein. Das Startmenü wird nun gestartet.

Mit den Cursor-Tasten hoch/runter bewegt Ihr den Auswahlbalken und mit der RETURN-Taste startet Ihr das ausgewählte Programm. Wenn Ihr EXIT wählt, wird nach einer Sicherheitsabfrage das Startmenü verlassen und ein Reset ausgelöst.

News aus der Szene

Auf den ersten Blick möchte man meinen, in der Computerszene sind Demo-Programmierer für den C64 so häufig wie die Zähne einer Henne. Gibt man sich aber Mühe und sucht, wird man durchaus fündig. Es gibt sie tatsächlich noch! Natürlich waren wir mächtig neugierig auf sie - leider konnten wir nur zwei davon überreden, sich für ein kurzes Interview bereitzuerklären. Es handelt sich dabei um die Jungs, die sich mit ihrem Pseudonym „Big User" und „Syntax Terror" nennen.

CLASSIC: Die erste Frage müßte eigentlich klar sein. Was treibt einen Programmierer heutzutage noch dazu, auf einem C64 zu arbeiten?
B.U.: Der C64 war mein erster Computer. Und da er im Vergleich zu anderen Maschinen sehr einfach zu programmieren ist, bin ich eben dabei geblieben.
S.T.: Ich code schon seit einiger Zeit auf dem Amiga. Für den PC habe ich es auch versucht - ist mir aber zu umständlich. Für den 64er mache ich allerdings immer noch Demos und habe auch nicht vor, damit aufzuhören, weil er wirklich albern einfach zu programmieren ist.

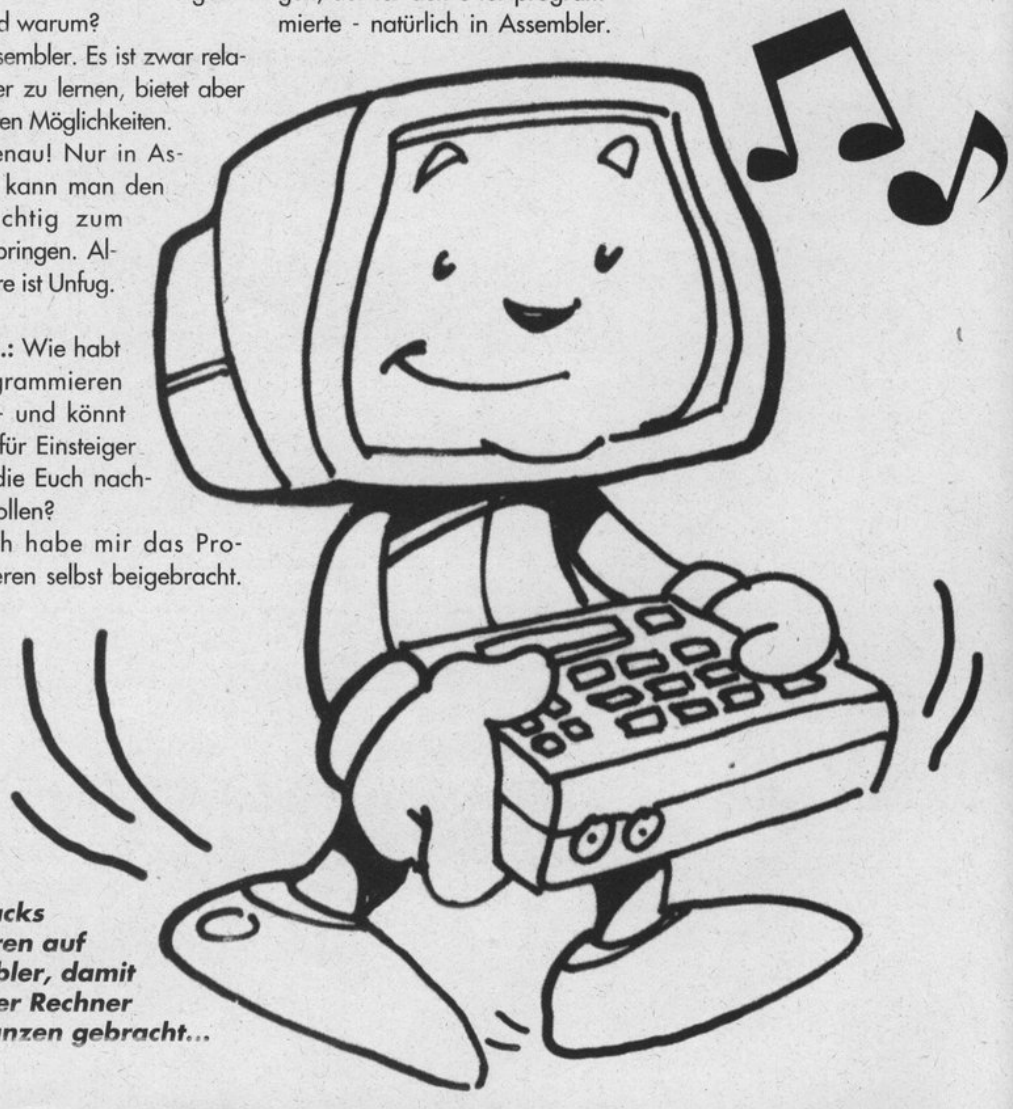
CLASSIC: Macht Ihr nur Demos oder auch andere Programme?
S.T. Ich habe eigentlich keine Lust, etwas anderes zu machen. Darin bin ich nicht schlecht, und ich mache es wie gesagt nur aus Spaß.
B.U.: Ich mache die Demos nur zwischendurch, um mal abzuschalten. Hauptsächlich bin ich mit der Programmierung von Spielen beschäftigt. Momentan arbeite ich gerade an einem Game namens „Hurrican", ein Ballerspiel, 2x36.000 Blocks, das wirklich prima werden wird. Wenn es fertig ist, werde ich Euch es schicken.
CLASSIC: Ja, ich habe den dezenten Wink nach einer Schleichwerbung verstanden. Wir werden die Leser diesbezüglich auf dem laufenden halten. Versprochen!

CLASSIC: Welche Programmiersprache verwendet Ihr eigentlich - und warum?
B.U.: Assembler. Es ist zwar relativ schwer zu lernen, bietet aber die meisten Möglichkeiten.
S.T.: Genau! Nur in Assembler kann man den 64er richtig zum Tanzen bringen. Alles andere ist Unfug.

CLASSIC.: Wie habt Ihr programmieren gelernt - und könnt Ihr Tips für Einsteiger geben, die Euch nacheifern wollen?
B.U.: Ich habe mir das Programmieren selbst beigebracht. Zuerst besorgte ich mir Bücher über BASIC und fing an, meine ersten, kleinen Programme zu schreiben. Nachdem ich in BASIC sicher war, bin ich auf Assembler umgestiegen. Das habe ich auch aus Büchern gelernt. Ich denke, wenn man es wirklich will, kann man sich selbst das Programmieren beibringen. Allerdings sollte man mit einfachen Sachen beginnen. BASIC eignet sich auch prima für Einsteiger, weil es einfach ist und man schnell zu den ersten Erfolgserlebnissen kommt. Gleich mit Assembler einzusteigen, halte ich für nicht sinnvoll.
S.T.: Ich habe nie etwas anderes benutzt als Assembler. BASIC kenne ich bis heute nicht und will ich auch nicht. Bei mir hat es mit einem Kumpel angefangen, der für den 64er programmierte - natürlich in Assembler. Dem habe ich wochenlang über die Schulter geguckt, bis ich eine ungefähre Ahnung hatte, wo es lang geht. Danach habe ich mich hingesetzt und selbst ein paar Sachen ausprobiert. Wenn es mal nicht klappte, hab ich diesen Kumpel genervt. Irgendwann kennt man sich dann schon selbst aus. Der Umstieg auf andere Computer ist dann allerdings erstaunlich leicht gefallen. Man hat auch nicht wie beim 64er das Problem, daß eigentlich immer und für alles der Speicher zu klein ist.

CLASSIC: Vielen Dank für das Gespräch. Und natürlich stehen wir zu unserem Versprechen und melden uns wieder, sobald das Game von „Big User" fertig ist.

(rr)



Die Cracks schwören auf Assembler, damit wird der Rechner zum Tanzen gebracht...

TOP 10

Der glückliche Gewinner in diesem Monat ist EBERHARD KRAEMER aus Sangerhausen, dem wir ein Spiel aus unserer Sammlung zukommen lassen.

LESER CHARTS

Platz		Vormonat
1	Lemmings	1
2	Pirates	3
3	Turrican 2	2
4	Zak McKracken	5
5	Sword of Honour	6
6	Maniac Mansion	4
7	Rolling Ronny	8
8	Berania	-
9	Mechanicus	10
10	Defender of the Crown	-

Wie Ihr vielleicht bemerkt habt, steht hinter jedem Namen eine Zahl oder ein „-". Damit wird die Plazierung im Vormonat angegeben („-", falls das Spiel neu in die Top 10 gewählt wurde).

Damit Ihr, die Leser, Eure eigene Top 10 der beliebtesten Spiele mitgestalten könnt, müßt Ihr Eure Stimme dazu abgeben. Dazu nehme man eine Postkarte, schreibe seinen Namen und Anschrift darauf und richte diese an:

CP Verlag GmbH
C64 - Top 10
Bahnstraße 59
64625 Bensheim

Auf der Rückseite der Postkarte muß deutlich lesbar der Name des Spieles stehen, für das Ihr Eure Stimme abgebt. Teilnehmen kann jeder mit einer Stimme pro Monat.

Die zehn Spiele, die die meisten Stimmen erhalten, gelangen in die Top 10.

Unter allen Teilnehmern der Top 10 Lesercharts verlosen wir jeden Monat ein Spiel aus unserer Sammlung. Spezielle Wünsche können wir wegen der schlechten Verfügbarkeit mancher Spiele leider nicht mehr erfüllen. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Der Gewinner wird schriftlich benachrichtigt.

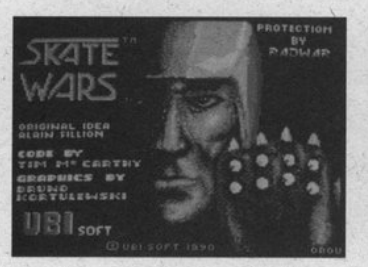
Skate Wars

Die optimale Mischung für Leute, die Sportspiele, Actionspiele und Science Fiction mögen - womöglich gleichzeitig. „Skate Wars" ist der Sport der Zukunft, wenn man den Programmierern Glauben schenken will. Er kombiniert den Spaß vom guten, alten Fußball mit der Spannung von Rollerball. Gespielt wird in einem futuristischen Eisstadion. Deine Aufgabe ist es, Dein Team zum besten zu machen. Allerdings haben alle anderen genau das gleiche vor.

Nun aber zum Spiel: Das Pitch, oder auch Spielfeld, hat die selben Abmessungen wie ein Hockey-Feld (kann mir mal jemand verraten, wie groß eigentlich so ein Feld ist?). Wie schon erwartet, befindet sich an den Stirnseiten je ein Tor. Jede Mannschaft besteht aus einem Torwart, einem Striker und zwei Verteidigern, von denen allerdings erst der zweite ins Geschehen eingreift, wenn der erste getötet (!) wurde. Wie Ihr sicher schon vermutet habt, sollte man tunlichst versuchen, einen Ball dazu zu bewegen, sich das Tor des Gegners genauer anzusehen. Auch daß der Gegner das ebenfalls versucht, sollte nicht verwundern. Bis hierher wäre ja noch alles fast so wie gewohnt, aber immer öfter werden auf dem Spielfeld Objekte auftauchen, die dem Spieler Extrapunkte oder neue Energie bescheren. Meist wird er aber schlicht und ergreifend getötet.

Insgesamt warten fünfzig Levels auf Euch, von denen jeder andere Gemeinheiten bereithält. Die Mannschaft, deren gesamte Anzahl an Spielern getötet wurde, hat natürlich verloren. Tore geben zwar Punkte, sind aber nicht spielentscheidend. Grafik und Sound gehen in Ordnung, die Steuerung ist nach kurzer Eingewöhnung schon fast vorbildlich. Besonderen Spaß macht das Game natürlich, wenn man sich an einem menschlichen Mitspieler messen kann.

(rr)



Der Typ guckt ziemlich düster drein, aber er bestimmt die Regeln...

Im Zwei-Spieler-Modus kommt Freude auf. Hauptsache die Fetzen fliegen.

INFO BITS

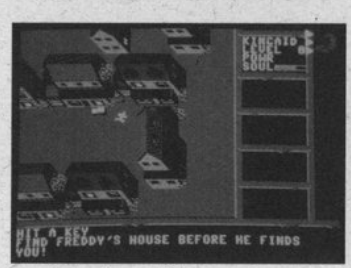
System: C64
Hersteller: Ubi Soft
Preis: ca. DM 19,-

GRAFIK 073
SOUND 055
FUN 071

A Nightmare on Elm Street

Are you ready for Freddy? Ich glaube nicht, daß es jemanden gibt, der die Serie nicht kennt. Doch wissen auch alle, daß Kultfigur Freddy Krueger auch auf dem C64 sein Unwesen treibt? Ein Spiel für Leute, die gute Nerven und einen robusten Joystick ihr eigen nennen sowie mit letzterem auch wirklich gut umgehen können. Der Schwierigkeitsgrad des Spiels hält sich anfangs zwar in Grenzen, wird aber sehr schnell sehr derb. Wer nun allerdings eine blutrünstige Fleischbeschau erwartet, wird enttäuscht. Freunde solider Actionspiele werden gezwungen, auch ihr Hirn zu benutzen und kommen voll auf ihre Kosten.

Gleich zu Anfang wird man in der Elm Street (wo auch sonst) ausgesetzt. Nun gilt es, das Haus von Freddy zu finden, ohne vorher von ihm gefunden zu werden, was einem vorzeitigen „Game Over" gleichkommt. Hat man es dann endlich geschafft, wird die Situation erst richtig verfahren. Man muß Freddy finden und vernichten, was allerdings alles andere als leicht ist. Unmengen von finsteren Kreaturen wollen Dich daran hindern, und die verschlungenen Gänge und unzähligen Zimmer machen die Sache auch nicht einfacher. Zum Glück kann man an manchen Stellen Items finden, die zusätzliche Lebensenergie, verschiedene Waffen, Munition, Karten der Örtlichkeiten, Schlüssel und Magie (!) bescheren. Etwas gewundert hat mich nur der Verwendungszweck einer Kettensäge. Auch wenn man mühsam ein reichhaltiges Waffenarsenal gesammelt hat, steht dem Joystick eine harte Bewährungsprobe bevor. Wenn



man denkt, daß man nun endgültig nicht mehr weiterkommt, taucht zum Glück meist Amanda Krueger auf, um wertvolle Tips zu geben, wie ihrem mißratenen Sohn beizukommen ist. An Grafik und Sound findet sich nichts zum Meckern, und das Spiel kann viele Stunden lang motivieren.

(rr)

Noch grinsen sechs Freunde, aber sind sie „ready for Freddy" (oben)?! Freddy hetzt Euch durch die Straßen (unten). Wo ist die Elm Street?

INFO BITS

System: C64
Hersteller: Monarch Software
Preis: ca. DM 29,-

GRAFIK 080
SOUND 065
FUN 083

James Bond Collection

Gestatten, mein Name ist Bond; James Bond. Im Auftrag Ihrer Majestät bin ich wirklich überall unterwegs. Selbst auf Disketten für den C64 hat es mich verschlagen. In dieser Mission soll ich Anfängern im Spionagegeschäft die Möglichkeit geben, sehr gefährliche Aufträge ohne Gefahr für Leib und Leben zu üben. Für das Leben des Joysticks kann allerdings keine Haftung übernommen werden. Drei meiner berühmtesten Filme wurden hierbei versoftet.

In „The Spy who Loved me" muß ich mit der russischen Agentin Anya Amasova ein Bündnis eingehen. Zusammen müssen wir das Verschwinden von zwei U-Booten untersuchen. Um uns bei dieser Mission zu helfen, hat uns Q sein revolutionäres Unterwasserfahrzeug zur Verfügung gestellt und uns bis an die Zähne mit Waffen ausgestattet. In Szene 1 hole ich eigentlich nur das Fahrzeug vom Hafen ab. Eine gute Gelegenheit, den richtigen Umgang damit zu lernen. Leider drängt ein Zeitlimit. In Szene 2 tauche ich unter und bin mit dem Mini-U-Boot unterwegs. Szene 3 wird wirklich schwer. Q hat Pakete abgeworfen, die ich einsammeln muß. Aber was rede ich da; sehe es Dir einfach selber an. In „Licence to Kill" soll ich einen gefährlichen Drogenring sprengen. Das Spiel ist ebenso in der Vogelperspektive gehalten und bietet reichlich Action zu Lande, zu Wasser und in der Luft.

Das beste Spiel dieser Sammlung ist eigentlich „Live and Let Die". Eigentlich geht es nur darum, endlich Mr. Big zu vernichten. Mit dem schnellsten Rennboot der Welt geht es durch verschiedene Levels, die allesamt mit einer recht eindrucksvollen 3D-Darstellung überzeugen können. Diese Sammlung bietet reichlich Action, guten Sound und annehmbare Grafiken. Wer kein überzeugter Pazifist ist, kann hier bedenkenlos zugreifen - meine Fans werden es eh schon längst getan haben.

(rr)

James Bond ist auch auf dem C64 unterwegs, die Welt zu retten.

INFO BITS

System: C64
Hersteller: Domark
Preis: ca. DM 29,-

GRAFIK 082
SOUND 065
FUN 086

Muster von.
Data House
Harleshäuser Str. 67
34 130 Kassel
Tel.: 0561-68012

GOLDEN DISK 64

Black Gold ist eine packende Wirtschaftssimulation, die im Bergbau spielt. Das Motto lautet: Kohle machen - aber ohne schwarz zu werden...

COMPUTEC VERLAG

Geeignet für 1 bis 2 Spieler.

Variable Spielziele, einstellbare Schwierigkeitsstufen, einstellbare Computergegner, animierte Sequenzen der einzelnen Arbeitsstufen unter Tage, verschiedene Kohlearten und Sabotageaktionen sind nur ein paar wenige Features, auf die Sie in Black Gold treffen werden.

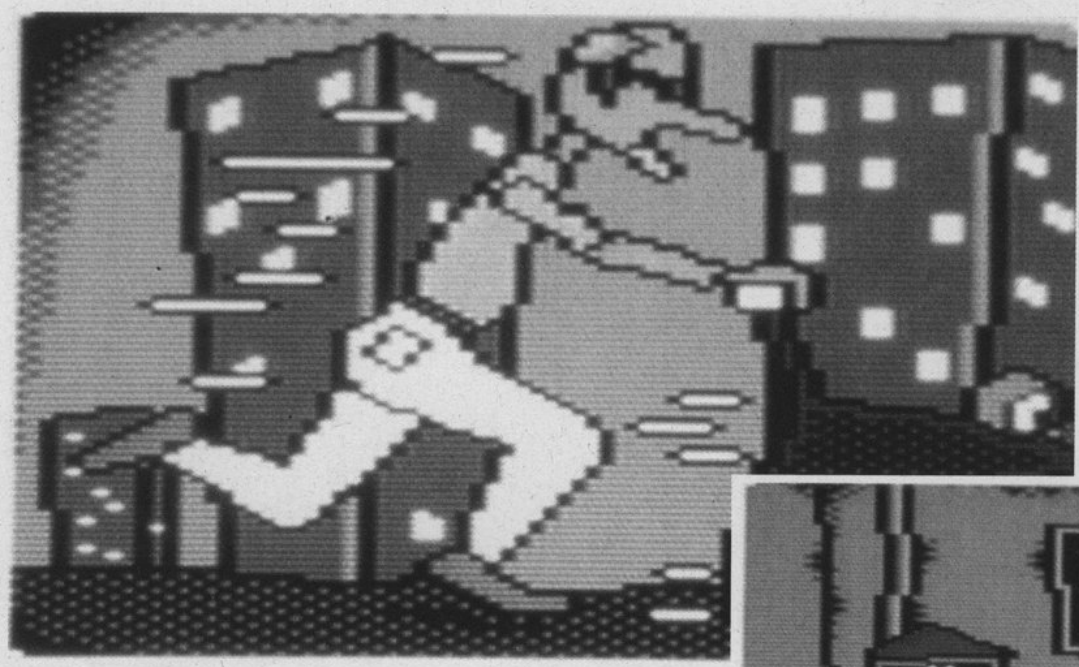
Eine Simulation, die Sie ganz in Anspruch nimmt!

- GOLDEN DISK 64 bietet Ihnen alle zwei Monate hochwertige, grafisch und soundtechnisch sehr gute Spiele. JETZT im Zeitschriftenhandel erhältlich!

für nur DM 19,80

GOLDEN DISK 64

Shopping AG



Vom Laufburschen zum Kaufhauskönig - Euch bleibt nur Zeit bis zum Jahr 2000, wer's schafft, ist der Größte (oben)! Nach einem langen Arbeitstag sollte man sich zur Ruhe begeben. Wie schnell erwischt einen sonst ein Herzinfarkt (Mitte). Zahlreiche Untermenüs eröffnen sich im Hauptbildschirm. Von hier aus wird das Imperium gesteuert (unten).

Donald Trump hat es vorgemacht. Der Typ hat heute nicht nur die hübschesten Mädels (seit er seine Alte zum Teufel gejagt hat), sondern auch die dicke Knete in der Brieftasche und noch dazu in New York einen Wolkenkratzer ganz für sich alleine. Donald Trump hat es geschafft: Er ist der Chef, er ist der König.

Ihr solltet bei Euch daheim vielleicht auch schon mal ein paar fette Zigarren bereitlegen, denn mit „Shopping AG" seid Ihr eventuell bald ebenso reich wie oben genannter Herr - zwar nur auf dem Bildschirm Eures C64, aber immerhin. „Shopping AG" ist eine Simulation, bei der bis zu vier Spieler mit jeweils einer Million Mark Startkapital versuchen, bis zum Jahr 2000 eine Kaufhauskette aufzubauen und Kaufhauskönig zu werden. Wer Donald Trump nicht ab kann, der findet im Intro des Spiels die wahre Geschichte dieses Spiels.
Im Hauptmenü des Spieles angekommen, sollten die Spieler erstmal kurz, aber energisch auf die Spacetaste drücken, um zu wissen, was Sache ist. Dann gilt es, auszuwählen, ob ein neues Spiel (drückt die Taste „n" auf Eurem Rechner) oder die Fortsetzung einer alten Simulation (drückt die Taste „a" auf Eurem Rechner) gewünscht wird. Der Computer hat jedoch noch mehr Fragen, als da wären: die Anzahl der teilnehmenden Menschen, der gewünschte Schwierigkeitsgrad (1 bis 6) sowie die Namen der einzelnen Mitspielerinnen und Mitspieler. Sollten weniger als vier JungmanagerInnen am Start sein, dann übernimmt der Computer bereitwillig den Part der Konkurrenz. Mit der letzten Eingabe ist der Startschuß gefallen, und die Millionen dürfen rollen.

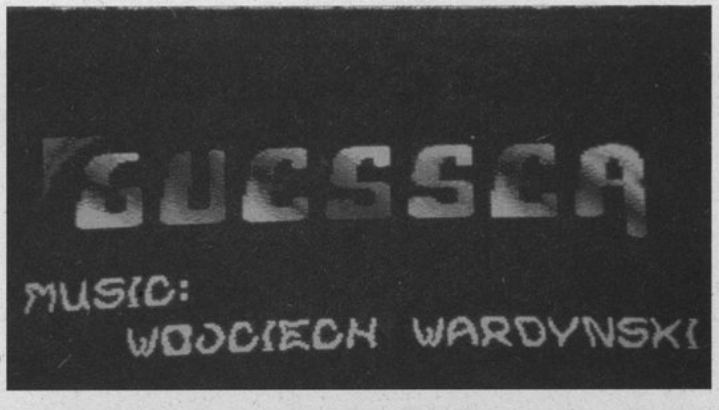
Bei „Shopping AG" stehen Euch in jedem Spielzug mannigfaltige Möglichkeiten offen. Gespielt wird abwechselnd, gesteuert mit den beiden Cursortasten und Return oder einem Joystick in Port 2. Die Abrechnung erfolgt jeweils, wenn der letzte Spieler seinen Zug beendet hat.
Während des Spiels befindet sich in der Mitte des Bildschirms ein Sichtfeld, in dem die jeweils angewählte Aktion angezeigt wird. Die verschiedenen Aktionen - sieben an der Zahl - findet Ihr darunter: 1. Personal, 2. Büro, 3. Werbung, 4. Versand, 5. Gesundheit, 6. Kaufhaus & Lager und 7. weiter. Wird eine dieser Aktionen angewählt, so gelangt der Spieler jeweils in ein Untermenü, in dem verschiedenste Dinge angewählt, ausgeführt, eingesehen und bestimmt werden können.

Das Kapital, das Datum, die aktuelle Kaufkraft und der aktuelle Level werden in den beiden oberen Ecken des Bildschirms angezeigt. Hat ein Spieler seinen Spielzug beendet, so klickt er einfach Aktion 7 („weiter") an und gelangt in ein Untermenü, in dem sich unter anderem der aktuelle Spielstand abspeichern läßt oder Einfluß auf die Musik genommen werden kann.

Was es genau mit der Sabotage, der Werbung, dem Steuerbetrug, der Steuerfahndung, den Bediensteten, Eurer Gesundheit, dem Sommer- und Winterschlußverkauf oder dem Zustand des Kaufhauses auf sich hat und wie sich diese Komponenten auf Euer Spielergebnis auswirken, das könnt Ihr alles in der umfangreichen Anleitung nachlesen, die in das Spiel eingebaut ist und Euch auf Wunsch sogar ausgedruckt wird. Viel Erfolg!

(sg)

Guesser



Das Training für alle Codeknacker, die irgendwann einmal in den Privat-PC der englischen Königin einbrechen wollen und dafür den Zugangscode Ihrer Majestät knacken müssen. Ihr habt fünf Versuche, das geheime Wort zu erraten - die Zeit läuft!
„Aber Vorsicht - is englisch, man!" Nicht nur die zu entschlüsselnden Codewörter, auch die Tastaturbelegung stammt von unseren britischen Nachbarn und ist eine Hommage an die schöne, aber leider oftmals sehr verregnete Insel. Ihr habt insgesamt fünf Versuche, und für jeden stehen Euch exakt 20 königliche Sekunden zur Verfügung. Da bleibt nicht viel Zeit für ein Tässchen Tee nebenher...

Einmal an der richtigen Position erratene Buchstaben werden beim nächsten Versuch automatisch angezeigt. Die besten Ratefüchse dürfen sich übrigens hernach in die Highscore-Liste eintragen, die auf Diskette abgespeichert wird. Also ehrlich: obwohl es ja immer nur fünf Buchstaben sind, habe ich bei diesem Spiel so fürchterlich abgelost wie schon lange nicht mehr! Vielleicht habt Ihr ja mehr Erfolg...

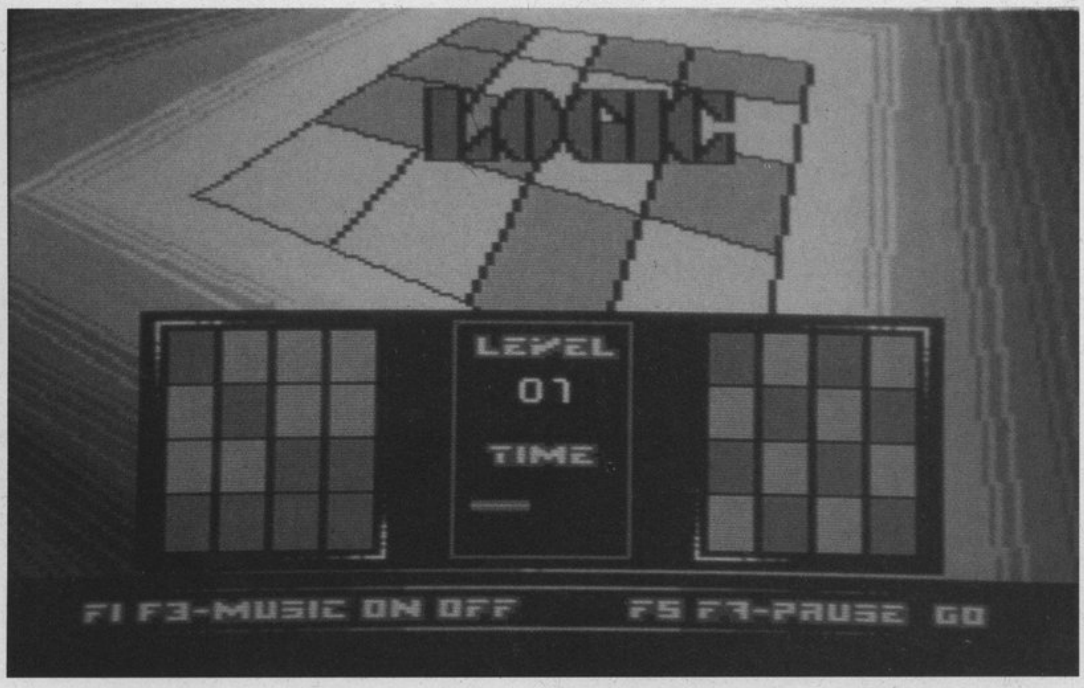
(sg)

Wir quälen unsere Gehirnzellen: Welcher Buchstabe ist denn nun der richtige?

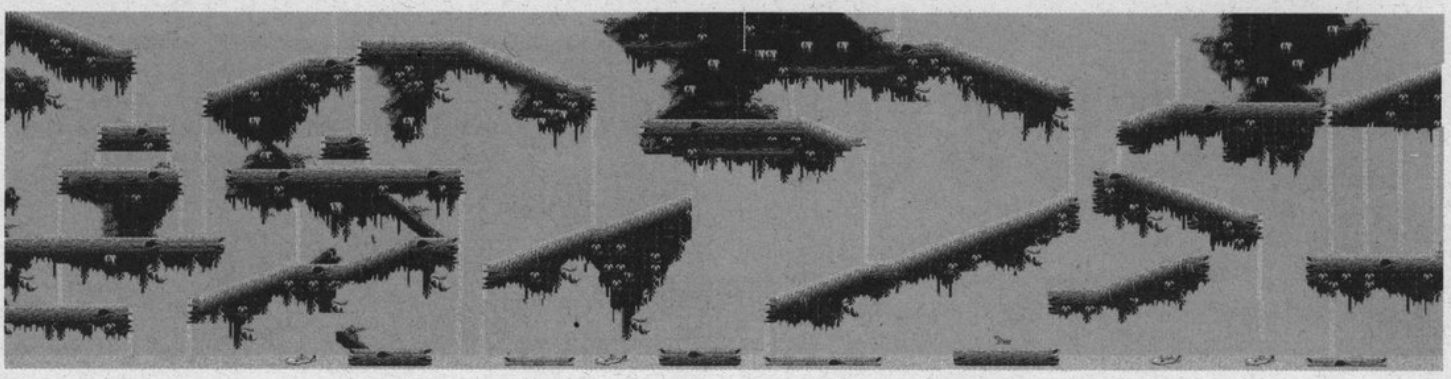
Logic

Konzentration ist hier gefragt, wenn es darum geht, das rechte Quadrat exakt und unter Zeitdruck nachzubauen.

Es ist noch kein „Go!" vom Himmel gefallen...oder doch? Bei „Logic" soll derartiges jedenfalls schon vorgekommen sein, was uns an dieser Stelle jedoch keinesfalls irritieren oder gar verunsichern sollte. Konzentrieren wir uns lieber auf das Spiel selbst.
Auf der rechten Seite des Bildschirms seht Ihr die Vorlage abgebildet. So und nicht anders soll Euer Quadrat (auf linken Seite) am Ende aussehen, und da dem beim Spielstart nicht so ist, heißt es die Ärmel hochkrempeln und los. Mit einem Joystick in Port 2 könnt Ihr den kleinen Pfeil waagrecht und senkrecht zwischen den vier Spalten Eures Quadrats hin- und herlenken. Auf Knopfdruck wird die Reihe, auf die der Pfeil deutet, um eine Position verschoben. Ihr müßt nun versuchen, die Reihen möglichst geschickt so zu verschieben, daß das gesamte Quadrat am Ende dem Vorbild rechts gleicht.



Da die ganze Schiebung außerdem einem strikten Zeitlimit unterworfen ist, bleibt Euch zum Grübeln und Nachdenken jedoch nicht viel Zeit. Ein Tip noch: um den Pfeil von der Waagrechten in die Senkrechte zu kriegen, müßt Ihr ihn auf der Oberseite ganz nach rechts fahren und den Joystick einfach nach unten drücken. Der Pfeil springt dann automatisch um. Viel Spaß!



The Level Development System

- Die nächste Generation von Spielelevels -

Das Level Development System (im folgenden kurz „LDS") ist eine mächtige Arbeitsumgebung zum Erstellen von Spieleleveln und übergroßen Levelscreens. Das LDS vereint dabei Hires-Malprogramm, Block-Grabber und Levelmap-Editor in einem einzigen Programm und ermöglicht dem Anwender durch seine vorbildliche Menüführung das schnelle und komfortable Erstellen von riesigen, neuen Spielewelten!

1) ALLGEMEINE BEDIENUNGSHINWEISE

Nach dem Programmstart befindet Ihr Euch sogleich auf dem Hauptmenüschirm, in dem alle Untermenüs in sogenannten Pulldown-Menüs untergebracht sind. Hierbei seht Ihr einen inversen Menübalken, in dem vier große Menügruppen zu sehen sind. Das Menü ganz links in diesem Balken ist nach Programmstart automatisch schon geöffnet. Es heißt „Info" und enthält vier Untermenüpunkte, die verschiedene Auskünfte über Programmierer und einzelne Programmteile geben. Mit den Tasten <CRSR links> und <CRSR rechts> könnt Ihr Euch nun durch die vier Untermenüs „hangeln", wobei jedes dann sein eigenes Menüfenster öffnet. In jedem dieser Untermenüs ist dann ein weißer Select-Balken zu sehen, der mit den Tasten <CRSR hoch> und <CRSR runter> auf den gewünschten Menüpunkt bewegt werden kann. Mit der <RETURN>-Taste müßt Ihr selbigen dann anwählen, woraufhin auch gleich schon in den gewünschten Programmteil verzweigt wird.

Bei Tastatureingaben (z. B. für Filenamen) ist die Eingabe auf eine jeweils sinnvolle Anzahl Zeichen begrenzt. Alle alphanumerischen Zeichen können zur Eingabe benutzt werden. Einzige Taste, mit der Korrekturen durchgeführt werden können, ist die <DEL>-Taste, mit der das jeweils letzte Zeichen vor dem Cursor gelöscht wird. Mit <RETURN> wird die Eingabe abgeschlossen, und der Wert oder Name übernommen. Eine solche Eingabe kann durch eine Leereingabe abgebrochen werden.

In allen Programmteilen können die meisten Funktionen und Sondermodi mit Hilfe der <RUN/STOP>-Taste abgebrochen werden, wobei jeweils zum vorherigen Programmteil zurückverzweigt wird.

2) DAS ERSTELLEN EINES LEVELS

Das Grundprinzip der Levelerstellung unter Zuhilfenahme des LDS funktioniert wie folgt:
Zuerst solltet Ihr Euch eine Hires-Grafik malen, die in einzelnen Bereichen gewisse Blöcke beinhaltet, mit denen Ihr einzelne Grafikelemente eines Levels repräsentiert (z. B. ein Stück Boden, eine Wand, eine Pflanze, u. ä). Eine solche Grafik könnt Ihr entweder mit einem Malprogramm oder aber auch dem Hires-Editor des LDS erstellen. Letzterer eignet sich eigentlich am besten dazu, da er ein Gitter mit den 8x8-Pixel-Blöcken einer Hires-Grafik anzeigt, an deren Grenzen die Blocks für den späteren Levelaufbau liegen. Mit dem Hires-Editor habt Ihr zudem die Möglichkeit, pixelgenau in der Grafik herumzuarbeiten, wobei pro 8x8-Pixel-Block jeweils nur 4, in der gesamten Grafik jedoch alle 16 Farben des C64 verwendet werden dürfen.

Der nächste Schritt ist die Einteilung einzelner Hires-Grafik-Ausschnitte in kleine Level-Blocks, aus denen später der Level aufgebaut wird. Diese Arbeit müßt Ihr mit dem Block-Grabber des LDS durchführen. Ein solcher Levelblock besteht immer aus mehreren 8x8-Pixel-Blocks des C64. Der Block-Grabber ermöglicht es nun, in vier verschiedenen Blockgrößen zu arbeiten (2x2, 3x3, 4x4 oder 5x5). Die so gegrabbten Blocks werden in einen geänderten Zeichensatz umgewandelt und sind die Basis für den Level-Editor.

Selbiger stellt die dritte und letzte Stufe der Level-Editierung dar. Nachdem Ihr die Ausmaße Eures Levels in Blocks festgelegt habt, könnt Ihr nun die zuvor definierten Levelblocks in den Level einkopieren und so mit den einzelnen „Level-Bausteinen" den gesamten Level aufbauen. Selbiger kann nun gespeichert und mit Hilfe des geänderten Zeichensatzes

Die Datentypen

Das LDS unterscheidet insgesamt vier verschiedene Gruppen von Daten, die es anhand der Filenamenspräfixe erkennt. Filenamen, die mit den folgenden beiden Zeichen anfangen, enthalten also:

„**P.**" - Ein Multicolor-Hires-Bild im Koalapainter-Format
„**M.**" - Die Level-Map-Informationen
„**B.**" - Die Blockinformationen
„**C.**" - Die Grafikdaten der Blocks als Bitmap-Grafik

Zum Aufbau eines Levels sind nur die letzteren drei Typen von Bedeutung. Files, die mit „**C.**" beginnen, enthalten quasi „Einzelzeichen" als Bitmap-Grafik. Diese sind numeriert und können über die maximale Anzahl eines Zeichensatzes von 256 hinausgehen.

In den Files, die mit „**B.**" beginnen, sind die Blockinformationen gespeichert. Dies sind die Blockgröße (2 x 2, 3 x 3, 4 x 4 oder 5 x 5) sowie die Anordnung der Bitmap-Zeichen, die einen Block ergeben.

Beginnt eine Datei mit „**M.**", so enthält sie die Information, die vorschreibt, in welcher Reihenfolge und Ordnung die einzelnen Grafikblocks im Level nebeneinander liegen. Dies ist die sogenannte „Level-Map".

dargestellt werden (welcher natürlich ebenfalls gespeichert werden kann).

3) DIE EINZELNEN MENÜS

Kommen wir nun zur Beschreibung der einzelnen Untermenü-Punkte des Hauptmenüs:

3.1 DAS INFO-MENÜ

In diesem Menü sind vier Menüpunkte enthalten, die einige Informationen und Kurzerläuterungen anzeigen. Aus allen diesen Menüpunkten gelangt Ihr durch Drücken der <SPACE>-Taste wieder ins Hauptmenü zurück.

3.1.1 VERSION

Hier sind einige Informationen über das Programm und die Programmierer zu finden.

3.1.2 HIRES-EDITOR

Dies ist eine Kurzübersicht über die Tastenfunktionen im Hires-Editor.

3.1.3 GRABBER

Hier findet Ihr die Tastenbelegung des Grabbers des Level Development Systems.

3.1.4 LEVEL-EDITOR

Last but not least, die Tastenbelegung im Level-Editor.

3.2 DAS EDIT-MENÜ

Aus diesem Menü ruft Ihr die drei verschiedenen Editoren auf. Dies sind der Reihe nach der Hires-Editor, der Block-Grabber sowie der Level-Editor. Aus jedem dieser Programmteile kehrt Ihr mittels der <RUN/STOP>-Taste wieder zum Hauptmenü zurück. Die einzelnen Editoren werden wir in eigenen Kapiteln weiter unten besprechen.

3.3. DAS DISC-MENÜ

Wie der Name schon vermuten läßt, vereinigt dieses Menü alle diskettenspezifischen Funktionen. So können hier auch die verschiedensten Leveldaten geladen und gespeichert werden. Das LDS unterscheidet insgesamt vier verschiedene Datentypen, die im Kasten „Datentypen" näher erläutert sind.

3.3.1 SHOW DIRECTORY

Hiermit wird das Inhaltsverzeichnis der momentan eingelegten Diskette auf dem Bildschirm angezeigt. Die Ausgabe kann mit Hilfe der <RUN/STOP>-Taste jederzeit abgebrochen werden. Hiernach gelangt Ihr, wie auch nach regulärer Beendigung der Ausgabe, mit Hilfe der <SPACE>-Taste wieder ins Hauptmenü zurück.

3.3.2 GIVE COMMAND

Mit diesem Menüpunkt wird ein Befehl an die Floppy geschickt. So können z. B. Disketten formatiert oder einzelne Files gelöscht werden. Den Format-Befehl erkennt das LDS au-

Das perfekte Programm zum einfachen Editieren von Spielewelten für eigene Games. Zahlreiche Funktionen machen den Umgang kinderleicht.

tomatisch und fragt dann mittels einer Sicherheitsabfrage, ob das Formatieren der Diskette wirklich erwünscht ist. Ihr müßt hier mit <Y> das Formatieren bestätigen oder aber mittels <N> den Formatiervorgang abbrechen. Bei allen anderen Floppy-Befehlen erscheint diese Sicherheitsabfrage nicht. Wenn Ihr nach Aufruf des Menüpunktes doch kein Kommando senden wollt, so müßt Ihr einfach nichts eingeben und nur die <RETURN>-Taste drücken, um wieder unverrichteter Dinge ins Hauptmenü zurückzugelangen.

3.3.3 GET STATUS

Diese Funktion liest den aktuellen Floppy-Status aus und zeigt ihn am unteren Bildschirmrand an. Dies ist dann von Nutzen, wenn die Floppy-LED aus irgendeinem Grund blinkt und man die Ursache des aufgetretenen Fehlers herausfinden möchte.

3.3.4 LOAD HIRES

Mit diesem Menüpunkt müßt Ihr eine zu ändernde oder in Level-Blocks zu wandelnde Hires-Grafik laden. Nach Aufruf erscheint nach kurzer Wartezeit eine Art Directory auf dem Bildschirm, aus dem Ihr ein Hires-Grafik-File mit Hilfe der Tasten <CRSR hoch>, <CRSR runter>, <CRSR links> sowie <CRSR rechts> auswählen könnt. Das LDS erkennt Hires-Grafiken an dem Präfix „P." (für „(p)icture"), weswegen es beim Laden auch ausschließlich nur Files anzeigt, die mit diesem Präfix beginnen. Mit <RETURN> wird die Wahl dann bestätigt, und das File wird in den internen Bildpuffer des LDS geladen. Dieser wird vom Hires-Editor sowie dem Block-Grabber benutzt. Die Grafik muß dabei im Koala-Painter-Format vorliegen (das auch beim Speichern einer Grafik vom LDS benutzt wird). Mit <RUN/STOP> kann der Ladevorgang abgebrochen werden.

3.3.5 LOAD LEVEL

Hiermit wird ein kompletter Level geladen. Die Bedienung verläuft dabei analog zur Bedienung des Menüpunktes 3.3.4. Das Programm prüft zunächst nach entsprechenden Einträgen im Directory und zeigt diese dann in einem Auswahlfenster an. Mit den Cursor-Tasten wird das gewünschte File selektiert, mit <RETURN> wird geladen, mit <RUN/STOP> abgebrochen.

Bei einem ganzen Level liest das LDS immer automatisch die Level-Map, die Blockinformationen sowie die Map-Informationen, also alle drei relevanten Level-Datentypen, da der komplette Level ja aus diesen drei Filetypen aufgebaut wird. Das heißt, daß drei Files mit den selben Namen, nur mit anderen Präfixen auf der Diskette vorhanden sein müssen (z.B. „M.EXAMPLE LEVEL!", „C.EXAMPLE LEVEL!" und „B.EXAMPLE LEVEL!").

3.3.6 LOAD MAP

Hiermit wird wieder über den gewohnten Requester ein Level-Map-File geladen („M.XXX"), also lediglich die Zuweisungsdaten der Blocks im Level selbst.

3.3.7 LOAD BLOCKS

Mit diesem Menüpunkt wird eine Blockdefinition geladen. Eine solche besteht immer aus dem Blockdefinitionsfile („B.") sowie dem Bitmapdaten-File („C."), die beide gleichzeitig geladen werden.

3.3.8 SAVE HIRES

Mit diesem Menüpunkt könnt Ihr die Grafik, die Ihr im Hires-Editor erstellt habt, auf Diskette speichern. Hierzu müßt Ihr einfach den gewünschten Filenamen angeben und <RETURN> drücken. Das Präfix „P." wird dabei automatisch vor den Namen gehängt.

3.3.9 SAVE LEVEL

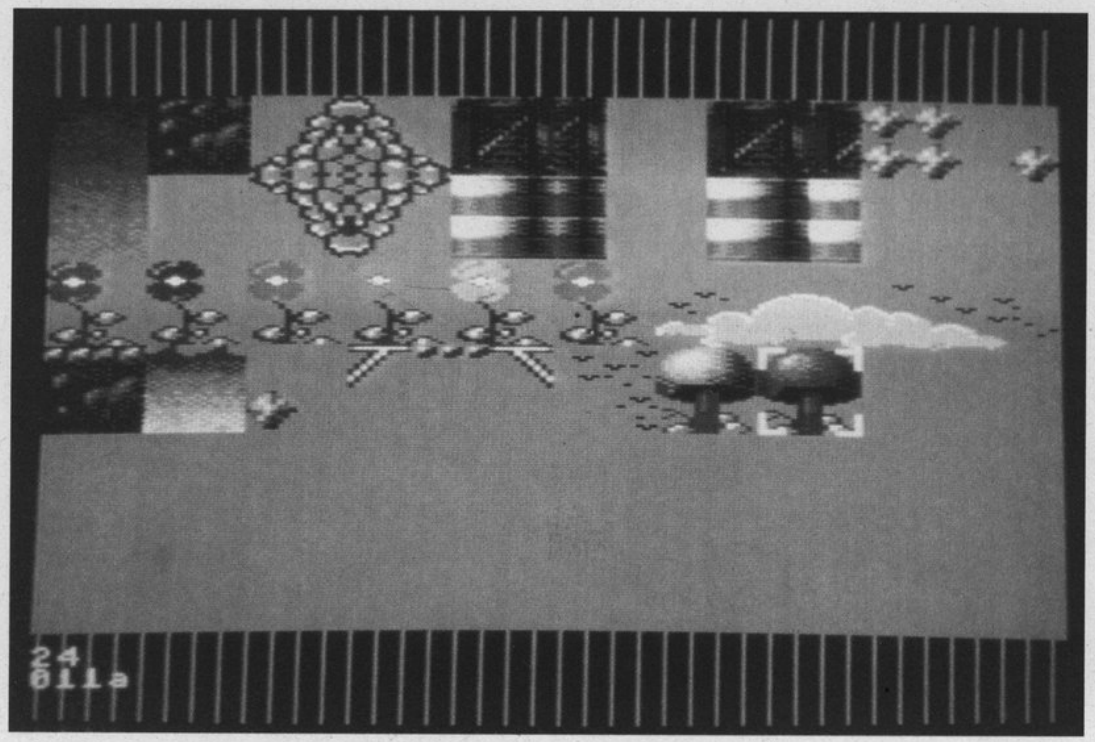
Dies ist die Umkehrfunktion zu „Load Level". Der gesamte Level, also das „M."-, das „B."- sowie das „C."-File, werden hiermit jeweils unter demselben Namen auf Diskette geschrieben.

3.3.10 SAVE MAP

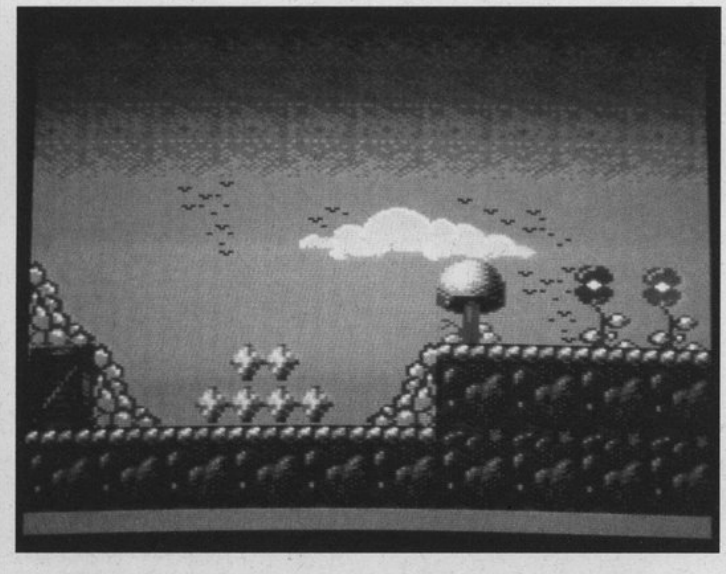
Diese Funktion speichert lediglich die aktuell im Programm verwendete Level-Map. Auch hier muß nur ein Filename angegeben werden. Das Präfix „M." wird automatisch vorgehängt.

3.3.11 SAVE BLOCKS

Dies ist die Umkehrfunktion zu „Load Blocks". Mit Ihr werden die aktuellen Blockdefinitionen sowie deren Hires-Daten auf Diskette gespeichert. Diese Funktion erzeugt also zwei Files, nämlich die mit den Präfixen „B." und „C.". Auf diese Weise könnt Ihr Euch z. B. einen Satz mit speziellen Grafikblocks vorfertigen, der anschließend für mehrere verschiedene Levels verwendet werden kann. Zusammen mit der Funktion 3.3.10 entspricht dieser Menüpunkt dem Speichern eines ganzen Levels (ruft man 3.3.10 und 3.3.11) hintereinander auf, so ist das dasselbe, als hätte man den gesamten Level gespeichert. Einziger Unterschied: man kann ein und dieselbe Blockdefinition für verschiedene Level-Maps verwenden und so aus den gleichen Basisbausteinen verschiedene Levels aufbauen



Mit relativ wenigen Grafik-Blöcken...



...lassen sich ausgefallene Level zusammenstellen, ohne daß dem Betrachter langweilig wird.

(z. B. für Spiele mit einer gewissen Anzahl Leveln einer Gruppe, oft auch „Welt" genannt).

3.4 DAS OPTIONS-MENÜ

In diesem Untermenü des Hauptmenüs könnt Ihr im wesentlichen die einzelnen Datenteile im Arbeitsspeicher von LDS löschen. Des weiteren könnt Ihr hier auch die Größe in Blocks eines zu editierenden Levels angeben.

3.4.1 CHANGE FORMAT

Hiermit kann die Levelauflösung vorgegeben werden. Damit ist die Anzahl der Blocks in der Horizontalen sowie Vertikalen gemeint, die der Level groß sein soll. Hier sind nahezu alle nur denkbaren Einstellungen denkbar, wobei auch besonders große Levels (z. B. 10x256) möglich sind.

Nach Aufruf dieses Menüpunktes erscheint am unteren Bildschirmrand zunächst die aktuelle Einstellung (z. B.: „Current format: 64 x 64"), gefolgt von einer Eingabeaufforderung für das neue Format („Enter new format"). Hier müssen nun nacheinander zwei, maximal 4-stellige, Dezimalzahlen eingegeben werden. Wollt Ihr z. B. einen Level erstellen, der 4 x 128 Blocks groß sein soll, so müssen hier nacheinander die Werte 4 und 128 eingegeben werden. Ihr müßt dabei beachten, daß es sich dabei um die Auflösung in BLOCKS handelt. Die Pixelauflösung kann nämlich durch die momentan eingestellte Blockgröße (was im Block-Grabber geschieht) wesentlich beeinflußt werden. Ein Level mit 4 x 128-Blocks bei einer Blockgröße von 2 x 2 (=16 x16 Pixel) ist dann nämlich „nur" 64 x 2.048 Pixel groß. In der größten Blockeinstellung 5 x 5 (=40 x 40 Pixel pro Block) ist er dann allerdings schon 160 x 5.120 Pixel groß, also zwei Drittel größer als in der kleinen Blockeinstellung!

Bei der Eingabe der Levelgröße gilt als Faustregel, daß das Produkt der beiden Level-Ausdehnungen den Wert 6.144 ($1800) nicht überschreiten darf. Dadurch sind durchaus Levelgrößen von z. B. 3 x 2.048 denkbar. In der 5 x 5-Blockgröße hätte der Level damit in der Breite 81.920 Pixeln, was 256 Screens entspricht! Des weiteren könnt Ihr die Eingabe der Werte jederzeit abbrechen, indem Ihr in einem der beiden Eingabefelder keine Eingabe macht, sondern nur <RETURN> drückt.

3.4.2 CLEAR HIRES

Hiermit wird der Hires-Bildschirm im Speicher gelöscht. Dieser ist für den Hires-Editor und den Block-Grabber relevant. Auf diese Weise kann man z. B. einen weiteren Hires-Screen erstellen, aus dem man weitere Blocks grabben kann. Nach Aufruf des Menüpunktes erscheint nun zunächst eine Sicherheitsabfrage am unteren Bildschirmrand. Diese müßt Ihr mit <Y> beantworten, wenn der Hires-Grafikspeicher tatsächlich gelöscht werden soll. Wollt Ihr im letzten Moment noch abbrechen, so muß die Taste <N> gedrückt werden.

3.4.3 CLEAR MAP

Dieser Menüpunkt löscht die Levelmap. Das ist insbesondere dann nützlich, wenn Ihr mehrere Levels mit ein- und demselben Satz an Grafikblöcken erstellt. In dem Fall die fertige Levelmap einfach mit 3.3.10 speichern und anschließend mit diesem Menüpunkt den internen Levelspeicher wieder löschen. Ihr könnt nun ggf. noch eine neue Levelgröße festlegen und dann gleich im Level-Editor mit dem neuen Level loslegen.
Wie auch schon bei 3.4.2 muß auch hier eine Sicherheitsabfrage mit <Y> oder <N> beantwortet werden.

3.4.4 CLEAR LEVEL

Diese Funktion löscht die gesamten Levelinformationen im Speicher, also nicht nur die Level-Map, sondern auch die Blockdefinitionen. Der Hires-Grafik-Speicher bleibt von dieser Funktion jedoch unberührt. Auch hier muß vor dem Löschen eine Sicherheitsabfrage durchlaufen werden.

Tastenbelegung im Hires-Editor

Normaler Modus:

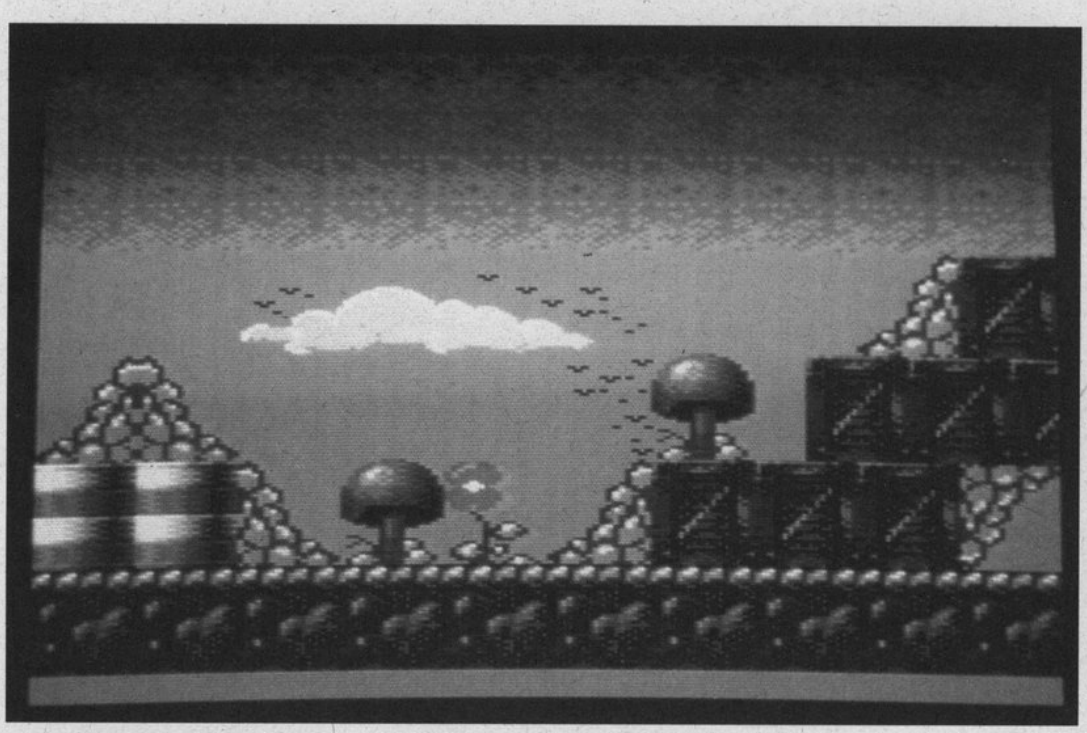
<SPACE>	Umschalten zwischen normaler und vergrößerter Darstellung
<HOME>	Grafikcursor in die linke, obere Ecke bewegen
<DEL>	Farbselektionsbalken ein-/ausschalten
<G>	akt. Zeichenfarbe als Gitterfarbe setzen
<S>	akt. Zeichenfarbe als Hintergrundfarbe setzen
<T>	Pixelmode ein-/ausschalten
<0>..<9>	Zeichenfarbe direkt auswählen
<A>..<F>	
<+>	Zeichenfarbe +1
<->	Zeichenfarbe -1
<W>	Window-Modus aktivieren
<RUN/STOP>	Zurück zum Hauptmenü

Window-Modus:

<SPACE>	Neues Fenster wählen
<CLR>	Grafik unter Fensterrahmen löschen
<0>..<9>	Zeichenfarbe direkt auswählen **<A>..<F>**
<SHIFT>+<C>	Farbe unter Fensterrahmen wechseln (s. Kap.4)
<SHIFT>+<F>	Fensterrahmen in akt. Zeichenfarbe füllen
<R>	Komplette Grafik in internen Undo-Puffer kopieren
<U>	Undo-Puffer in Grafik zurückkopieren (UNDO-Funktion)
<RUN/STOP>	Zurück zum Hires-Editor (Window-Mode verlassen)

4) DER HIRES-EDITOR

Kommen wir nun zum Hires-Editor, der aus dem Edit-Menü heraus aufgerufen werden kann.
In diesem Programmteil könnt Ihr eine Multicolor-Hires-Grafik editieren, aus der später dann die Blocks ausgeschnitten werden. Hierzu benutzt das LDS eine vergrößerte Darstellung des Hires-Screens. Es ist hier ein Gitter von 5 x 3 8 x 8-Pixel-Blocks zu sehen, in denen nach Belieben herumeditiert werden kann.
Dies geschieht mit Hilfe eines Joysticks in Port 2, mit dessen Hilfe man einen kleinen Rechteck-Cursor über den Bildschirm bewegen kann. Mit dem Feuerknopf wird dann ein Pixel in der aktuell eingestellten Zeichenfarbe gesetzt.



Beispielgrafiken und ein kleiner Demolevel sind im Programmpaket integriert. So kann jeder nach Herzenslust probieren und den Umgang mit dem Tool erlernen.

Pro 8 x 8-Pixel-Block dürfen inklusive der Hintergrundfarbe nur maximal vier verschiedene Farben verwendet werden. Versucht man, eine fünfte Farbe einzutragen, so erscheint diese einfach nicht am Bildschirm. Um sie dennoch eintragen zu können, müßt Ihr zunächst alle Pixel einer anderen Farbe in diesem Block löschen, um die neue Farbe setzen zu können. Hierzu ist auch der Pixelmode recht nützlich. Er wird mit der Taste <T> ein- bzw. ausgeschaltet und löscht beim ersten Drücken des Feuerknopfes über einem Pixel zunächst den darunterliegenden Pixel. Erst beim zweiten Drücken des Feuerknopfes wird die Farbe dann, sofern eine der vier Farben in diesem Block frei ist, gesetzt.

Erreicht Ihr mit dem Grafikcursor einen der vier Bildschirmränder, so scrollt der Bildschirm automatisch in diese Richtung mit, wobei er jeweils um einen 8 x 8-Pixel-Block weitergeschoben wird. Einzige Ausnahme ist hierbei der Farbselektionsbalken am unteren Bildschirmrand. Ihr seht hier eine Reihe mit den 16 Farben des C64, gefolgt von einer Koordinatenangabe, die zeigt, in welchem 8 x 8-Pixel-Block sich der Grafikcursor momentan befindet. Wenn Ihr nun eine bestimmte Zeichenfarbe wählen wollt, so müßt Ihr lediglich mit dem Zeichencursor in den Farbselektionsbalken über die gewünschte Zeichenfarbe fahren. Verlaßt Ihr nun den Balken wieder durch Drücken des Joysticks nach oben, so wird diese Farbe zur aktuellen Zeichenfarbe gemacht, was anhand des grauen Rahmens um diese Farbe herum angezeigt wird. Wen diese Art der Farbselektion stört, weil er eigentlich den Bildschirm nach unten scrollen will, der kann mit der <DEL>-Taste den Farbselektionsbalken abschalten (und später wieder einschalten). Erreicht der Grafikcursor nun den unteren Bildschirmrand, so scrollt der Bildschirm einfach weiter. Der Farbbalken bleibt unberührt. Gleiches erreicht man übrigens auch bei eingeschaltetem Balken, wenn man den Grafikcursor über der Koordinatenanzeige nach unten bewegt. Ist der Farbbalken abgeschaltet, so kann man die Zeichenfarbe jedoch auch mit Hilfe der Tasten von <0> bis <9> sowie von <A> bis <F> direkt anwählen (der Selektionsrahmen bewegt sich dann auf die entsprechende Farbe). Ebenso kann mit den Tasten <+> und <-> eine Farbe vor bzw. zurückgeschaltet werden. Alle weiteren Tastenbelegungen können im Kasten „Tastenbelegung Hires-Editor" nachgesehen werden.

Wichtig im Hires-Editor ist auch der sogenannte Window-Modus. Er erlaubt das Bearbeiten von großflächigen Grafikausschnitten. Der Windowmodus wird durch Drücken der Taste <W> aktiviert. Das LDS wechselt daraufhin sofort in die normale Seitendarstellung der Grafik. Ihr könnt nun einen kleinen grauen Winkel über den Bildschirm bewegen, mit dem Ihr die linke obere Ecke des zu bearbeitenden Windows festlegt. Wird nun der Feuerknopf gedrückt, so erscheinen drei weitere Winkel, die Ihr durch Bewegen des Joysticks so auseinanderziehen könnt, daß die vier Winkel den gewünschten Grafikausschnitt umfassen. Ein weiterer Druck auf den Feuerknopf definiert den Grafikausschnitt. Wird nun der Window-Cursor über das Bild bewegt und Feuer gedrückt, so wird der zuvor defi-

Tastenbelegung im Block-Grabber

<CRSR>	Cursor bewegen
<S>	Stepmode zwischen '8-Pixel' oder 'Blockgröße' umschalten
<*>	Blockgröße verändern
<RETURN>	Block grabben und in Blockspeicher kopieren
<CRTL>+<A>	Gesamte Hires-Grafik grabben
<RUN/STOP>	Zurück ins Hauptmenü

nierte Bereich an anderer Stelle einkopiert. Des weiteren kann der Windowcursor jedoch auch zum Füllen eines Bereichs mit einer speziellen Farbe oder aber auch dem Löschen eines Grafikausschnitts dienen (siehe hierzu die Tastendefinitionen im Kasten „Tastenbelegung Hires-Editor").

Bei der Füllfunktion muß die Farbe, in der das Fenster gefüllt werden soll, zuvor mit Hilfe der Tasten <0> bis <9> sowie <A> bis <F> oder auch mit <+> oder <-> eingestellt werden. Die aktuelle Farbe wird dabei im Bildschirmrahmen angezeigt. Aktiviert man nun die Füllfunktion durch Drücken von <SHIFT>+<F>, so wird der Grafikausschnitt, über dem sich der Window-Cursor gerade befindet, mit der eingestellten Farbe gefüllt.
Ähnlich funktioniert die Funktion zum Ändern einer Farbe im Grafikausschnitt. Wählt hierzu zunächst einen Ausschnitt. Nun müßt Ihr die Farbe einstellen, die geändert werden soll. Anschließend müßt Ihr <SHIFT>+<C> drücken, um den Color-Swap-Modus zu aktivieren. Nun muß nur noch mit einer der Tasten von <0> bis <9> oder von <A> bis <F> die neue Farbe gewählt werden, in die die zuvor gewählte Farbe umgewandelt werden soll.

5) DER BLOCK-GRABBER

Dieser Programmteil dient dem Herausgreifen der Grafik-Blocks aus der Hires-Grafik, aus denen die Levels aufgebaut werden sollen.
Hierzu ist nach dem Anwählen des Menüpunktes „Block-Grabber" aus dem Edit-Menü zunächst einmal die Hires-Grafik aus dem Hires-Editor auf dem Bildschirm zu sehen. In der Ecke links oben erscheint ein pulsierender Blockcursor. Ihr solltet zunächst die Blockgröße mit Hilfe der <*>-Taste einstellen. Sie schaltet zwischen den Einstellungen 2 x 2, 3 x 3, 4 x 4 sowie 5 x 5 nacheinander durch. Die Blockgröße kann später zwar wieder geändert werden, jedoch sind dann zuvor in einer anderen Auflösung gegrabbte Blocks falsch verteilt, weswegen man sich schon vor dem eigentlichen Grabben im klaren sein sollte, wie groß ein Block nun sein soll.

Mit den Cursortasten könnt Ihr den Blockcursor über den Bildschirm bewegen. Dieser geht dabei immer um die Größe eines Blocks weiter. Mit der Taste <S> kann der Step-Mode umgeschaltet werden. Drückt man diese Taste das erste Mal, so bewegt sich der Blockcursor nur in 8-Pixel-Schritten. Drückt man sie nochmals, so bewegt er sich wieder in Block-Schritten.

Drückt Ihr <RETURN>, so wird der Grafikausschnitt, der sich gerade unter dem Cursor befindet, in den internen Blockpuffer übertragen. Hierbei wird auch die pulsierende Anzeige am unteren Bildschirmrand hochgezählt. Die erste Zahl bezeichnet die Anzahl Blocks, die bisher schon „gegrabbt" wurden. Die zweite Anzahl gibt an, wieviel Speicher die einzelnen Chars der Blocks mittlerweile belegen. Das LDS erkennt automatisch, ob es einen zuvor erstellten Char in einem anderen Block wiederverwenden kann (wenn diese identisch sind).

Besonders praktisch ist die <CTRL>+<A>-Funktion. Drückt man diese beiden Tasten gleichzeitig, so grabbt der Block-Grabber die komplette Hires-Grafik in den Blockspeicher. Dabei kann man den Blockcursor über die Grafik wandern sehen. Hat er die rechte untere Ecke des Bildschirms erreicht, so ist der Grab-Vorgang abgeschlossen (kann ca. 10 Sekunden dauern).

6) DER LEVEL-EDITOR

Dies ist die dritte und letzte Stufe der Levelerstellung. Nachdem die Grafikelemente gemalt und anschließend in Blocks umgewandelt wurden, können sie nun in diesem Teil des LDS in einen Level eingetragen werden. Zuvor solltet Ihr ggf. noch die Größe Eures Levels mit Hilfe des Menüpunktes 3.4.1 einstellen.

Nach Aufruf des Level-Editors mit Hilfe des Menüpunktes „Level-Editor" aus dem Edit-Menü seht Ihr nun zunächst einen leeren Level-Screen, an dessen unterem Bildschirmrand eine Liste der zuvor gegrabbten Blocks erscheint. Hierunter ist noch eine Anzeige mit den aktuellen Blockkoordinaten des Blockcursors sowie der aktuellen Blocknummer zu sehen. Der pulsierende Blockcursor im oberen Bildschirmbereich wird zum Leveleditieren verwendet. Der Cursor in der Leiste der verfügbaren Blocks (in der Mitte des Bildschirms) zeigt den gerade aktiven Zeichenblock an. Mit den Cursor-Tasten könnt Ihr nun den Blockcursor durch den Level bewegen. Trifft selbiger auf die Bildschirmränder, so wird automatisch weitergescrollt. Selbiges kann übrigens auch mit den F-Tasten (s. Kasten „Tastenbelegung im Level-Editor"), durchgeführt werden. Mit <SPACE> wird der aktuelle Zeichenblock in den Level eingetragen. Auf diese Weise kann nun der komplette Level zusammengestellt werden. Sinnvoll ist auch die Funktion <CTRL>+<R>. Mit ihr könnt Ihr einen Block, der im Level nicht verwendet wurde, aus dem internen Blockspeicher entfernen, um so Speicherplatz zu sparen. Damit können übrigens auch einzelne Grafikelemente aus dem Level wieder entfernt werden (versucht z. B. einmal, eine Blume aus dem Demo-Level „EXAMPLE LEVEL!" zu entfernen).

Um sich den Level in kompletter Bildschirmgröße anschauen zu können, kann die Taste <V> benutzt werden. Sie blendet den Blockselektionsbalken aus und zeigt den kompletten Level, in dem Ihr Euch mit den Cursortasten oder den F-Tasten herumbewegen könnt.

Tastenbelegung im Level-Editor

<CRSR>	Blockcursor bewegen
<F1>/<F3>	Level um einen Bildschirm nach oben/unten scrollen
<F5>/<F7>	Level um einen Bildschirm nach links/rechts scrollen
<+>/<->	Einen Block vor- bzw. zurückschalten (Block auswählen)
<SPACE>	Block an akt. Cursorposition setzen
<DEL>	Block an akt. Cursorposition entfernen
<RETURN>	Block unter dem Cursor zum aktuellen Zeichenblock machen
<CRTL>+<R>	akt. Zeichenblock aus dem Blockspeicher entfernen
<V>	Level anschauen (verlassen mit **<RUN/STOP>**)
<RUN/STOP>	Zurück zum Hauptmenü (im <V>iew-Modus: zurück zum Level-Editor)

Der GTI unter den Disketten-Formatierern

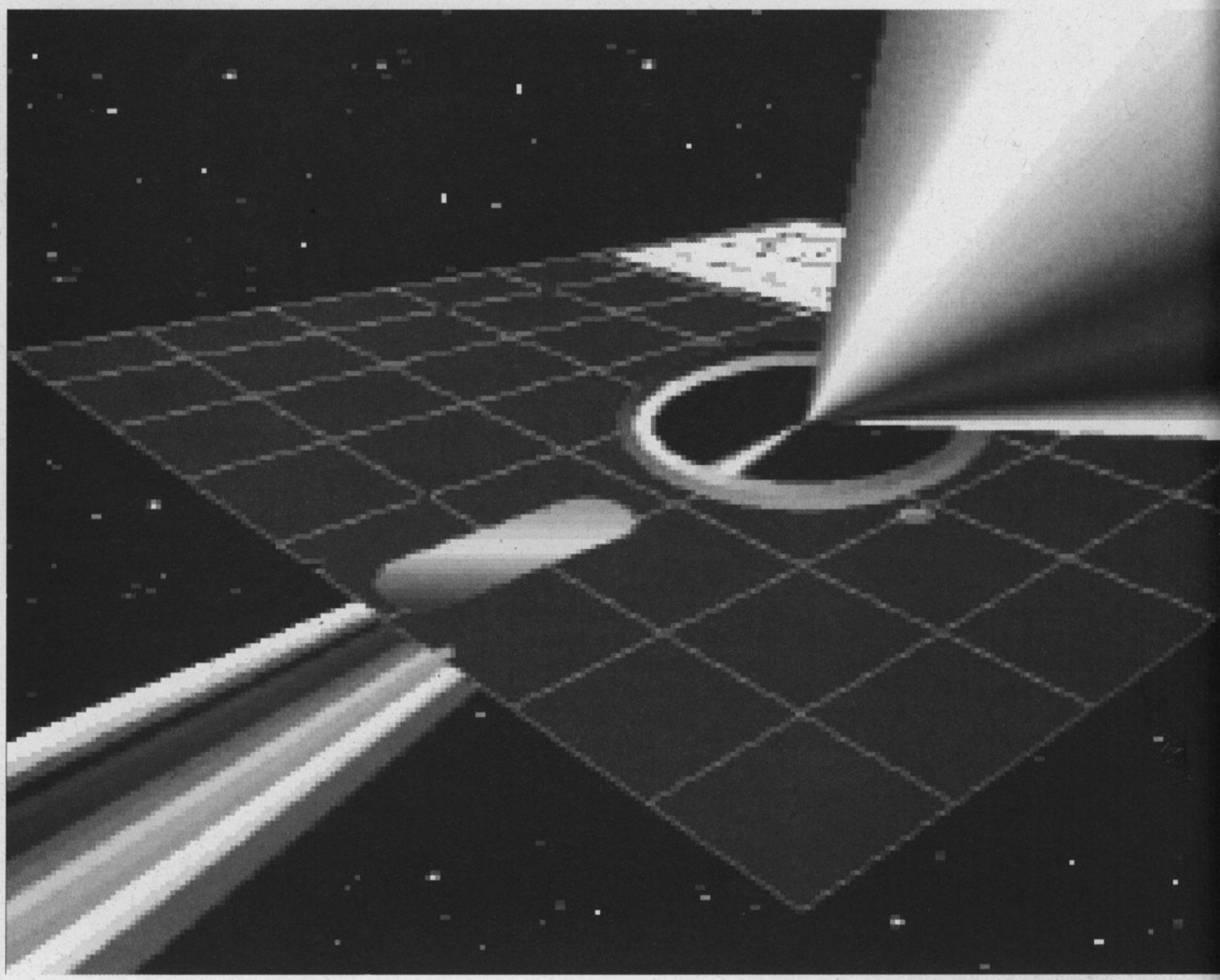
MASTER-FORMAT

Mit dem Programm „Master-Format" stellen wir Euch eines der schnellsten und komfortabelsten Disketten-Formatierprogramme vor, das es je für den C64 gegeben hat. Nicht nur, daß er eine normale DOS-Diskette in nur 8 (!) Sekunden formatiert, nein, er unterstützt auch das schnelle Formatieren der sogenannten „illegalen" Tracks von 36-41, und er kann variabel auf die Tracks, die formatiert werden sollen, eingestellt werden!

1. ALLGEMEINE BEDIENUNGSHINWEISE

Nach dem Start des Programms befindet Ihr Euch sogleich im Hauptmenü von Master-Format, das sich aus insgesamt fünf Menüpunkten zusammensetzt. Die Menüauswahl erfolgt mit Hilfe der Tasten <CRSR hoch> und <CRSR runter>. Mit Hilfe der <RETURN>-Taste wird ein Menüpunkt angewählt und der zugehörige Programmteil aufgerufen.

Bei allen Texteingaben ist die Eingabe auf eine jeweils vom Parameter abhängige Anzahl Zeichen begrenzt. Es können alle alphanumerischen Tasten verwendet werden. Korrekturen könnt Ihr durch Verschieben des Cursors mittels der Tasten <CRSR links> und <CRSR rechts> und dem jeweiligen Überschreiben von Buchstaben vornehmen. Auch die Tasten <INST> und <DEL> können zur Änderung in ihrer vom C64-Basic her bekannten Weise be-



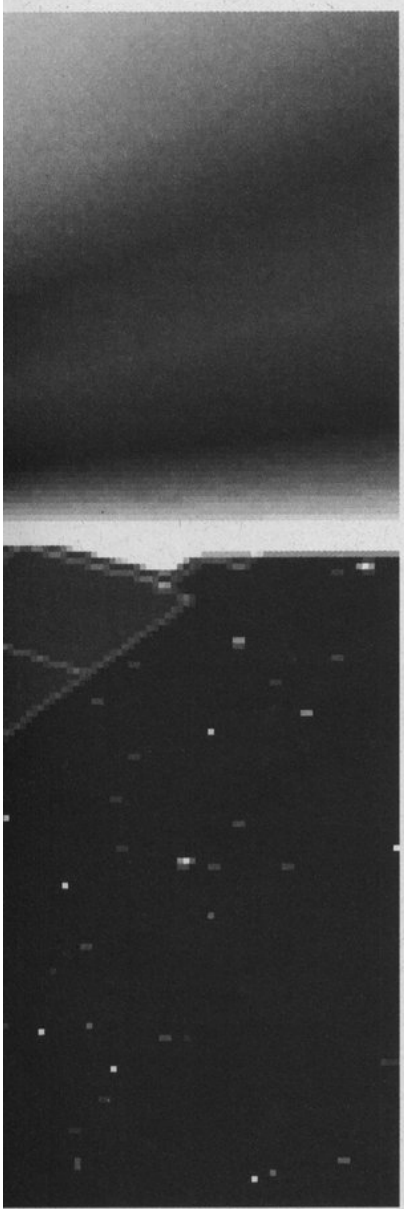
nutzt werden. Wie so oft wird eine solche Eingabe durch Drücken der <RETURN>-Taste übernommen.

2. DAS HAUPTMENÜ

Kommen wir nun zu den einzelnen Menüpunkten des Hauptmenüs:

2.1 FORMAT DISK

Dieser Menüpunkt verzweigt zur eigentlichen Formatierroutine von Master-Format. Diese kann gegebenenfalls noch mit Hilfe des Menüpunktes „Set Parameters" (siehe Kapitel 2.2) an die jeweiligen Bedürfnisse angepaßt werden. Direkt nach Programmstart ist sie auf die üblichen Formateinstellungen der Floppy 1541 eingestellt und braucht für normale Anwendungszwecke nicht verändert zu werden.



Hier muß nun zunächst ein maximal 16-stelliger Diskettenname angegeben werden. Nach Bestätigung desselben mittels <RETURN> gelangt Ihr zur Eingabe der Disketten-ID. Obwohl die Floppy nur die ersten beiden Zeichen dieser ID berücksichtigt, können hier dennoch bis zu fünf Zeichen eingetragen werden. Das ist eine Option, die nicht jedes Formatierprogramm bietet und aus einer vollen Ausnutzung der ID-Kennzeichnung auf der Diskette selbst resultiert. Nach Eingabe der ID erscheint nun ein kleines Menüfenster, in dem zwei Menüpunkte anwählbar sind. Mit „!Format Disk!" wird der Formatiervorgang sofort gestartet.

ACHTUNG: Alle auf der eingelegten Diskette enthaltenen Daten gehen dadurch unwiderruflich verloren!!!

Da ein besonderes Merkmal von Master-Format das besonders schnelle Formatieren von Disketten ist (ca. 8 Sekunden für eine DOS-Diskette, ohne Verify!), bleibt selbst bei Fehlbedienung wenig Zeit, den Vorgang etwa durch ein Abschalten der Floppy zu unterbrechen! Geht also bitte sehr vorsichtig mit diesem Menüpunkt um!!!
Mit dem Menüpunkt „Abort" wird das Unterprogramm vor dem Formatieren noch abgebrochen, und Master-Format kehrt zum Hauptmenü zurück.

Habt Ihr den Menüpunkt „!Format Disk!" gewählt, so wird die im Floppylaufwerk eingelegte Diskette nun sehr schnell formatiert. Nach Abschluß dieses Vorgangs bringt Master-Format nun ein weiteres Mal das Wahlmenü „!Format Disk!" und „Abort" auf den Bildschirm, mit dem Ihr, wenn gewünscht, eine weitere Diskette unter dem selben Namen formatieren könnt. Dieser Vorgang wiederholt sich übrigens so lange, bis Ihr mit „Abort" abbrecht, was eine Rückkehr ins Hauptmenü zur Folge hat.

Sollte nach dem Formatieren die rote Floppy-LED sowie der Bildschirm rot blinken, so ist während des Formatierens ein Fehler aufgetreten, was darauf hinweist, daß die entsprechende Diskette nicht verwendet werden sollte, wenn man einen Datenverlust vermeiden möchte. Eine solche Diskette sollte also gleich in den Mülleimer wandern.

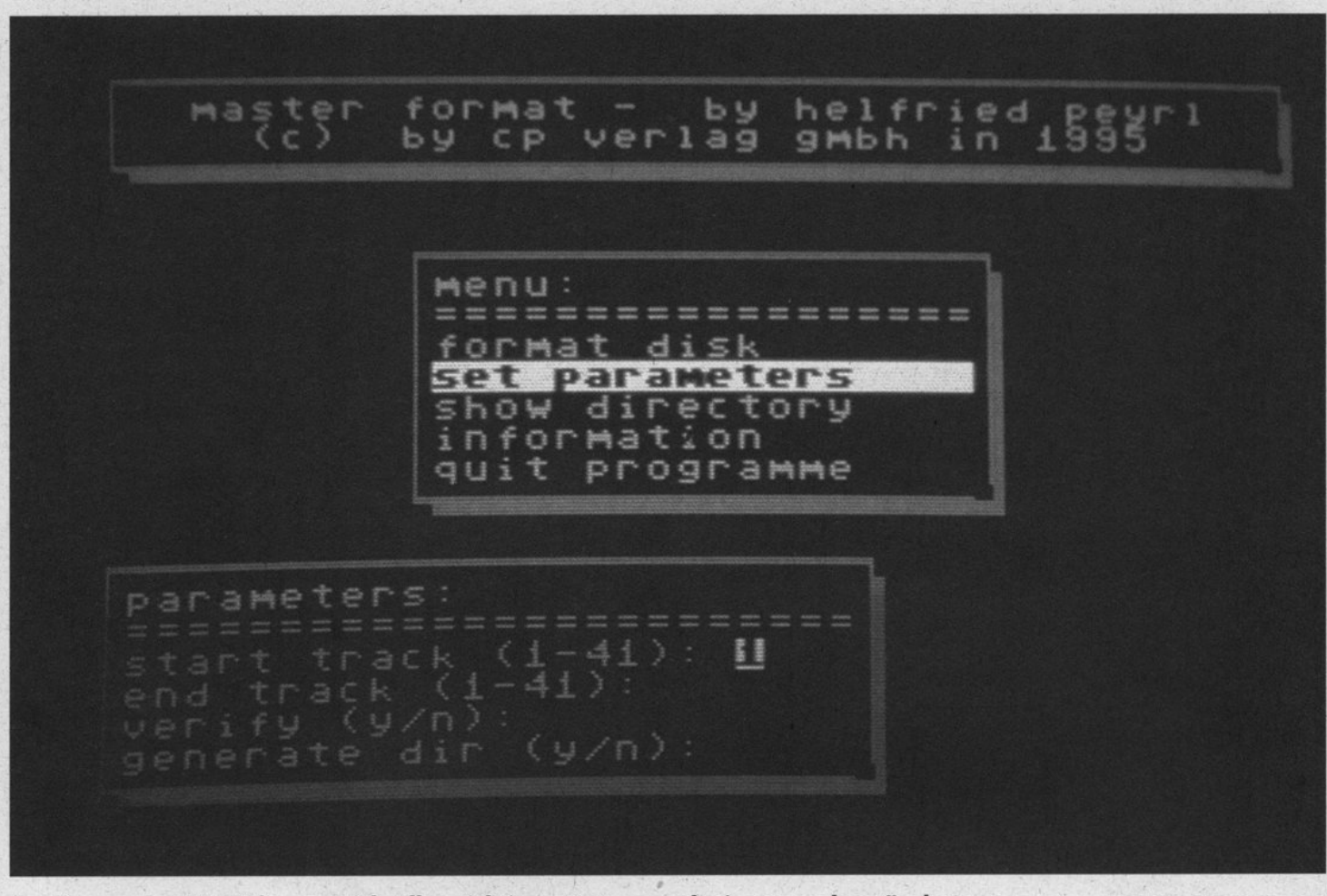
2.2 SET PARAMETERS

Nach Anwahl dieses Menüpunktes erscheint im unteren Teil des Hauptmenü-Bildschirms ein kleines Fenster, in dem einige Einstellungen zur Formatierung gemacht werden können. Zunächst können Start- und Endtrack festgelegt werden. Diese Werte müssen in dezimaler Schreibweise eingegeben werden und dürfen den Zahlenbereich von 1 bis 41 nicht überschreiten. Obwohl die 1541 bei einer normalen DOS-Formatierung nur die ersten 35 Spuren verwendet, kann man mit Master-Format auch noch die sonst unbenutzten Spuren 36 bis 41 formatieren. Eine so formatierte Diskette kann dann mehr Daten enthalten, die jedoch mit einem speziellen Programm darauf geschrieben werden müssen, da das Floppy-DOS die Benutzung dieser „illegalen" Spuren nicht unterstützt. Somit ist diese Funktion im wesentlichen nur für solche Anwender interessant, die eigene Programme auf eine solche Diskette schreiben und mit eigenen Laderoutinen auf den sonst ungenutzten Platz zugreifen können.
Mit der Trackeinstellung ist es übrigens auch möglich, eine Teil-Formatierung der Diskette vorzunehmen. Möchte man z. B. nur die Spuren 33 - 35 neu formatieren, so sollten die Werte 33 und 35 in den Feldern Start- und Endtrack eingetragen werden.

Mit der nun folgenden Einstellung „Verify (y/n)" könnt Ihr festlegen, ob Ihr mit oder ohne Verify formatieren möchtet. Schaltet man die Verify-Funktion ab, so wird die Diskette zwar in atemberaubender Geschwindigkeit formatiert, jedoch ist es dann nicht möglich, physikalisch schadhafte Disketten zu erkennen. Wer also das Risiko des späteren Datenverlustes nicht eingehen will, der sollte immer mit Verify formatieren, was den Formatiervorgang jedoch um das Doppelte langsamer macht (16 anstelle von 8 Sekunden pro Diskettenseite). Bei neu gekauften oder bei Markendisketten kann man jedoch getrost davon ausgehen, daß diese 100% fehlerfrei sind. In diesem Fall kann auch mit hoher Wahrscheinlichkeit ohne Verify formatiert werden. Nur wer besonders wichtige Daten speichert, sollte selbst dann das Verify zuschalten.

Die letzte Einstellung „Generate Dir" beeinflußt das Verhalten von Master-Format bezüglich des Inhaltsverzeichnisses der Diskette. Möchtet Ihr nämlich nur ein paar Spuren nachformatieren, so solltet Ihr das Erzeugen des Inhaltsverzeichnisses durch Drücken der <N>-Taste unterbinden, da ansonsten das alte Inhaltsverzeichnis (das übrigens immer in Spur 18 abgelegt ist) schlichtweg von einem leeren Inhaltsverzeichnis gelöscht wird. Die Daten, deren Tracks nicht formatiert wurden, sind dann zwar nach wie vor auf der Diskette vorhanden, jedoch existiert kein Directory-Eintrag mehr dazu, weswegen sie auch nicht mehr geladen werden können! Solche Daten können allerdings nochmals mit Hilfe eines Diskretters zurückgeholt werden.

Generell ist zu empfehlen, daß wirklich nur diejenigen Anwender unter Euch, die sich mit dem Aufbau des Diskettenformats auskennen, an den Parametereinstellungen für „Start Track", „End-Track" oder „Generate Dir" 'herumpfuschen' sollten.



Im Parameter-Menü lassen sich alle wichtigen Daten analysieren und verändern.

Viel zu schnell hat man sich nämlich auf diese Weise auch Teildaten der Diskette zerstört! Z. B. kann man zwar einzelne Tracks neu formatieren, jedoch können dort Daten vorhanden gewesen sein, von deren Abwesenheit das DOS nichts bemerkt, was oft genug zu Ladeabstürzen führen kann! Wer versehentlich die Standard-Parametereinstellungen verändert hat, kann sie mit Hilfe der Angaben im Kasten „Standard-Parameter" wieder zurücksetzen.

Bei der Eingabe der Parameter wird die aktuelle Einstellung immer im Eingabefenster mit angezeigt. Möchte man diese nicht verändern, so kann sie durch einfaches Drücken von <RETURN> beibehalten werden.

Standard-Parameter

start track (1-41).....1
end track (1-41).....35
verify (y/n).....n
generate dir (y/n).....y

2.3 SHOW DIRECTORY

Hiermit wird das Inhaltsverzeichnis der momentan im Laufwerk befindlichen Diskette auf dem Bildschirm ausgegeben. Die Ausgabe kann durch Drücken einer beliebigen Taste angehalten und daraufhin wieder fortgesetzt werden. Mit <RUN/STOP> wird die Ausgabe vorzeitig abgebrochen und wieder zum Hauptmenü zurückgesprungen. Im anderen Fall seid Ihr nach der Ausgabe dazu aufgefordert, eine beliebige Taste zu drücken, um ins Hauptmenü zurückzugelangen.

2.4 INFORMATION

Dieser Menüpunkt zeigt eine Kurzinformation in englischer Sprache auf dem Bildschirm an. Mit einer beliebigen Taste gelangt man wieder zum Hauptmenü zurück.

2.5 QUIT PROGRAMME

Dieser Menüpunkt löst einen Reset aus und beendet somit das Programm.

3. ABSCHLIESSENDE HINWEISE

Abschließend sollen an dieser Stelle noch einige Hinweise zum sicheren und problemlosen Umgang mit Master-Format gegeben werden:

Die illegalen Spuren 36-41 werden mit 18 Sektoren pro Spur und der Dichte 2 formatiert.

Solltet Ihr eine Spur nachträglich formatieren wollen, so müßt Ihr unbedingt darauf achten, daß sie mit derselben ID formatiert wird, die auch die anderen Spuren aufweisen. Wenn nicht, glaubt die Floppy, eine andere Diskette im Laufwerk zu haben und meldet einen „DISK ID MISMATCH ERROR" mit der Nummer 29. Die ID kann anhand der fünf Zeichen ganz rechts im Directory abgelesen werden.

Um sicherzugehen, daß der Schreib-/Lesekopf des Laufwerks nicht dejustiert ist, wird beim ersten Formatieren nach dem Programmstart ein einmaliger Bump ausgeführt. Dies ist das vom Formatieren bekannte „Rattern" des Laufwerks, bei dem der Schreib-/Lesekopf bis zum Anschlag seiner Bewegungsschiene gefahren wird. Bei weiteren Formatiervorgängen unterbleibt nun dieser Bump, da das Anschlagen des Schreib-/Lesekopfes an die Spur0-Sperre schädlich für die Floppymechanik ist. Vor allem beim Formatieren von mehreren Disketten erweist sich diese Eigenschaft des Programmes als besonders nützlich, da nicht nur „floppyschonend", sondern sogar auch ca. 1 Sekunde schneller formatiert wird!

Sollte eine physikalisch defekte Diskette mit Verify formatiert werden, so hat dies eine längere Formatierzeit zur Folge, da Master-Format erst nach drei vergeblichen Schreibversuchen zur nächsten Spur weitergeht.

(ub)

PROGRAMM-EINSENDUNGEN

Gehört Ihr vielleicht auch zu den Menschen, denen die normalen Programme zu normal sind? Oder seid Ihr ein wenig kreativ und nutzt den C64 nicht nur zum Spielen, sondern auch, um Eure Ideen in die Tat - sprich Bits und Bytes - umzusetzen?

Wenn Ihr alle Fragen mit einem lauten „JA!" beantwortet habt, seid Ihr hier genau richtig! Wir suchen nämlich ständig Programmierer, die uns ihre Spiele oder Anwenderprogramme zur Verfügung stellen und somit zur Gestaltung des Magazins beitragen. Natürlich gibt es für jedes veröffentlichte Programm ein angemessenes Honorar - ein weiterer Anreiz, uns Eure Programme schnellstmöglich zuzuschicken.

Bevor Ihr uns jedoch gleich Eure gesamte Diskettensammlung zuschickt, bitten wir, folgende Punkte zu beachten:

1. Ist das Programm, das Ihr beabsichtigt uns zuzuschicken, auch für andere Leser interessant oder nützlich?

2. Prüft bitte unbedingt, ob in dem Programm Teile enthalten sind, die nicht von Euch stammen bzw. für die Ihr keine Genehmigung eventueller Mitprogrammierer, Grafiker oder Musiker habt. Die Programme müssen „frei von Rechten Dritter" sein, wie es so schön heißt. Andernfalls würdet Ihr eventuell mit dem Urheberrecht in Konflikt geraten.

3. Testet das Programm sehr genau, um Fehler auszuschließen. Nach Möglichkeit solltet Ihr das Programm auch auf einem anderen C64 prüfen. Es muß in jedem Fall einwandfrei ohne Hardwarezusätze (z. B. Cartridges) zu benutzen sein.

4. Nehmt eine funktionierende (!) Diskette zur Hand und kopiert alle Daten darauf, die vom Programm benötigt werden. Dazu gehören neben einer gepackten Version des Programms auch eine ungepackte Version und die Quellcodes (falls vorhanden).

5. Auf dem Diskettenlabel sollte der Programmname sowie Euer Name und Eure Anschrift vermerkt sein.

6. Legt der Diskette einen kurzen Brief bei, dem wir, neben Eurer genauen Anschrift, entnehmen können, um welche Art von Programm es sich handelt, welchen Nutzen oder Vorteil der Benutzer davon hat, und in dem Ihr uns Eure Honorarvorstellung mitteilt.

7. Das beinahe Wichtigste darf natürlich nicht fehlen: Die Anleitung! Sie sollte nach Möglichkeit als ASCII-Datei auf Diskette für C64 oder PC, mindestens jedoch auf Papier beigelegt sein.

8. Damit Eure Unterlagen z. B. bei Nichtgefallen wieder an Euch zurückgeschickt werden können, sollte ein ausreichend frankierter und an Euch selbst adressierter Rückumschlag beiliegen.

9. Nun verpackt alles so, daß die Post keine Chance hat, die wertvolle Sendung zu beschädigen, wir die Verpackung aber ohne Schneidbrenner öffnen können.

Letztendlich richtet Ihr Eure Sendung an unsere folgende Anschrift:

CP Verlag GmbH
Programmeinsendung
Bahnstraße 59
64625 Bensheim

Ist Eure Sendung in einem einigermaßen funktionsfähigen Zustand bei uns angekommen, werden wir das Programm begutachten und uns anschließend mit Euch in Verbindung setzen. Dies kann manchmal einige Zeit in Anspruch nehmen, da wir nebenbei noch mit einigen anderen Dingen beschäftigt sind.

Sind wir uns schließlich über die Höhe des Honorars einig geworden, erhaltet Ihr von uns einen Vertrag zugesandt, und kurze Zeit später erfreut sich Euer Bankkonto einer Gutschrift.

Habt Ihr Euch als Programmierer auch schon über solche Schnellader geärgert, die entweder im falschen Speicherbereich liegen oder aber den Bildschirm oder die IRQs während des Ladens abschalten, so daß man keine Musiken oder Animationen während des Ladens abspielen kann? Ja? Dann könnt Ihr Euch auf Mist-Load freuen, denn das ist frei konfigurierbar und kann auf die Bedürfnisse eines jeden Einzelnen angepaßt werden.

Die Floppy drückt auf die Tube

MIST-LOAD

Mist-Load ist ein kleines, aber feines Programm, mit dem man sich die Funktionen eines Schnellladers quasi baukastenmäßig „zusammenbasteln" kann. Da der Programmierer das Programm so klein wie möglich halten wollte, hat er auf aufwendige Benutzeroberflächen verzichtet. Besonders viele Parameter braucht Mist-Load ohnehin nicht, weswegen diese auch mit einem SYS-Aufruf an das Programm übergeben werden.

Wenn Ihr also nun einen Schnellader sucht, der an einer bestimmten Speicheradresse liegen und zudem noch einige Sonderfunktionen bieten soll, so seid Ihr mit Mist-Load an der richtigen Adresse. Um den gewünschten Schnellader zu erzeugen, braucht Ihr nur das kleine Assembler-Programm „MIST LOAD" von dieser Magic Disk. Es muß absolut (also mit „,8,1") in den Speicher des Rechners geladen werden, gefolgt von einem „NEW"-Befehl, der die Ladevektoren wieder an die BASIC-Adressen zurücksetzen soll.

Das so geladene Programm dient lediglich dem ERZEUGEN eines an die eigenen Bedürfnisse angepaßten Schnellladers. Es wird durch einen schlichten SYS-Befehl gestartet, dem vier numerische Parameter übergeben werden müssen, um den gewünschten Erfolg zu erzielen. Hiernach erzeugt es den verlangten Schnellader und speichert ihn unter dem Namen „MIST LOAD $XX00" auf der momentan im Laufwerk eingelegten Diskette ab. Die beiden „XX"-Zeichen stehen dabei für das High-Byte der Ladeadresse, die ebenfalls als Parameter übergeben werden kann.

Hier nun der allgemeine Aufruf von Mist-Load. Seine Startadresse liegt bei 50000, weswegen das Programm auch dort mit:

SYS 50000, screen, irqs, led, dest

aufgerufen wird. Die vier Schlüsselwörter „screen", „irqs", „led" und „dest" stehen für vier Zahlenwerte, die die gewünschten Parameter bezeichnen. Welche Zahl Ihr jeweils beim Aufruf übergeben müßt, könnt Ihr dem Kasten „Die Parameter" entnehmen.

Mit „screen" könnt Ihr bestimmen, ob der Bildschirm beim Laden ein- oder ausgeschaltet sein soll. Ist er aus, so ist der Ladevorgang etwas schneller.

Der Parameter „irqs" gibt an, ob IRQs während des Ladens erlaubt werden sollen. Sind sie abgeschaltet, so kann wiederum etwas schneller geladen werden. Bei eingeschalteten IRQs kann aber z. B. auch während des Ladens eine Musik im Hin-

tergrund gespielt werden, ohne daß diese ins Stocken gerät.

Mit „led" könnt Ihr bestimmen, ob die Floppy-LED beim Laden ein- oder ausgeschaltet sein oder aber ob sie blinken soll.

Der letzte Parameter, „dest", gibt die Adresse an, ab der die Mist-Load-Laderoutine untergebracht sein soll. Hierbei verlangt das Programm nur das High-Byte der gewünschten Adresse. Selbige darf somit also nur an einer 256 Byte-Grenze liegen. Den zu übergebenden Wert kann man mit der Formel Adresse/256 berechnen, wobei kein Divisions-Rest übrigbleiben darf. Soll der Lader z. B. an der Adresse 49152 ($C000) liegen, so muß 49152/256=192 übergeben werden. Das Mist-Load-Programm erzeugt nun einen Schnellader, der auf diese Adresse eingestellt wurde, die gleichzeitig seine Lade- und Startadresse darstellt. Im obigen Beispiel muß dann das so erzeugte File „MIST LOAD $C000" mit Hilfe von LOAD"MIST LOAD $C000",8,1 geladen und durch ein SYS49152 gestartet werden. Zum einfacheren Starten kann man auch den Befehl „SYS dest*256" benutzen (im Beispiel also: „SYS 192*256"). Nach dem SYS-Befehl kehrt das Programm wieder ins BASIC zurück. Der Schnellader wurde hiermit initialisiert und lauert nun auf einen LOAD-Befehl. Wenn Ihr also nun ein Programm mittels LOAD laden möchtet, so wird automatisch der erzeugte Schnellader aktiviert und das Programm mit erhöhter Geschwindigkeit geladen. Assembler-Programmierer können hierzu die gewohnte Laderoutine des Betriebssystems bei Adresse $FFD5 benutzen. Auch sie springt nach der Initialisierung über den LOAD-Vektor auf die neue Schnelladeroutine.

Bei der Angabe des „dest"-Parameters ist darauf zu achten, daß der Schnellader in manchen Bereichen nicht läuft, da dort z. B. Zeropage, Stackspeicher oder gar das ROM untergebracht sind. Genauere Auskünfte hierüber gibt der Kasten „Illegale Speicherbereiche".

BEISPIELE

Startet man Mist-Load mit:
SYS 50000,1,1,1,128
so wird ein Schnellader generiert, der ab der Adresse 32878 (128*256=$8000) liegt und bei dem der Bildschirm, die Floppy-LED sowie die IRQs angeschaltet sind.
Mit:
SYS 50000,0,0,3,192
erzeugt Mist-Load einen Schnellader ab Adresse 49152 (=$C000), der beim Laden den Bildschirm und die IRQs abschaltet und gleichzeitig die Floppy-LED blinken läßt. Da sowohl IRQs als auch Bildschirm abgeschaltet sind, ist dies eine der schnellsten Formen des Mist-Load-Laders. Diese Variante lädt etwa 10 Blocks pro Sekunde und ist damit etwa siebenmal so schnell wie die Original-Laderoutine des Betriebssystems.

Die Mist-Load-Laderoutine ist übrigens lediglich 3 Blocks lang und belegt somit nicht mehr als 768 Bytes!

(ub)

Die Parameter

screen:
0=Bildschirm beim Laden abschalten
1=Bildschirm beim Laden einschalten

irqs:
0=IRQs sind beim Laden aus
1=IRQs sind beim Laden an

led:
0=Floppy-LED ist beim Laden aus
1=Floppy-LED ist beim Laden an
2=Floppy-LED blinkt beim Laden

dest:
Zieladresse des Laders (von 0-256) multipliziert mit 256

Illegale Speicherbereiche

Diese Speicherbereiche solltet Ihr als Basisadresse für den Mist-Load-Lader nicht verwenden:

'dest'	Adresse
0 - 1	$0000-$01FF
158 - 191	$A000 - $BFFF
206 - 255	$D000 - $FFFF

```
.c000  a9 0b     lda #0b
.c002  8d 30 03  sta 0330
.c005  a9 00     lda #00
.c007  8d 31 03  sta 0331
.c00a  60        rts
-------------------------------
.c00b  aa        tax
.c00c  86 93     stx  93
.c00e  d0 11     bne c021
.c010  ab ba     ldx  ba
.c012  e0 08     cpx #08
.c014  90 0b     bcc c021
.c016  a0 00     ldy #00
.c018  48        pha
.c019  b1 bb     lda  (bb),y
.c01b  a8        tay
.c01c  68        pla
.c01d  c0 24     cpy #24
.c01f  d0 03     bne c024
.c021  4c a5 f4  jmp f4a5
-------------------------------
.c024  ad 11 d0  lda d011
.c027  48        pha
.c028  a9 00     lda #00
.c02a  8d 11 d0  sta d011
```

Die ausgeklügelte Laderoutine im Assembler-Monitor. Sie liegt ab $C000 (49152 dezimal) im Speicher und stört nur ganz wenige Programme.

Jetzt mehr als 1000 C-64 Programme
... ab 1,- DM sofort lieferbar!
Spitze!
✔ Alles Originale - enorm günstig!
✔ TOP-Produkte, drastisch reduziert!
✔ Arcade-Games ab 0,50 DM!
✔ Textverarbeitung, Datei, Kalkulation
✔ ab 2,- , 3,- 5,- DM (Spitze!) ....
✔ Abenteuer-, Lern-, Schul- und
✔ Familiensoftware-Pakete ab 3,50 DM!

Umfangreiches Sonderinfo mit vielen Überraschungen, Neuheiten, Hits, Tips, Superangeboten aus allen Bereichen, vollkommen Gratis!

Das unglaubliche Angebot!
Neu! 200 Programme im Wert von 798,-DM für nur 98,-DM!
Es ist einfach unglaublich, was sich an hochwertiger Software aus den Bereichen Spielen, Lernen, Haushalt, Datei, Textverarbeitung in diesem Paket befindet. Qualitätssoftware, die bisher zum 10-fachen Preis verkauft wurde! 1 Klasse! Gleich mitbestellen!

Ja! Heute noch abschicken! Überraschung!

Gratis für Sie:
Info + Überraschung

Abruf-Coupon
Ja! Senden Sie mir bitte völlig kostenlos Ihr Gratis-Info mit Überraschung! (Eilservice!)

Software Service Rolf Scheitza
Postfach 20 05 26 - 44635 Herne
Tel. (0 23 25) 79 85 21
Fax:(0 23 25) 5 03 24

Wir räumen

PC

Eye of the Beholder, PC 3,5´´ **DM 9,-**

Gerüchten zufolge soll sich eine gefährliche Verschwörung in der Kanalisation von Waterdeep verstecken. Ob das stimmt? Und wenn ja, wie werden Sie damit fertig?

TV-Sports Football, PC Dual **DM 3,-**

Erstaunliche Grafik und Animation, starke Arcadeaction garantiert.

Traders, PC 3,5´´ **DM 9,-**

Ein Strategiespiel der Extraklasse. Bis zu vier Spieler kämpfen um die wirtschaftliche Vorherrschaft auf einem fremden Planeten.

Game of Life, PC 3,5´´ **DM 3,-**

Die komplexen Abläufe des Lebens verstehen, in über 100 Levels.

Zak MacKracken, PC 3,5´´ **DM 9,-**

Zak MacKracken ist ein rasender Reporter, der verrückte Geschichten erfindet. Als er eines Tages eine wahre Mitteilung machen will, glaubt ihm keiner.

A320 Airbus Edition USA, PC 3,5´´ **DM 9,-**

Flugsimulation; über 240 Flughäfen innerhalb des Gebietes der West- und Nordküste der USA.

Silverball, PC 3,5´´ **DM 9,-**

Fünf verschiedene und höchst originelle Flipper-Tische bieten aufregende Silverball-Action in Ihrem eigenen Flipper-Salon.

Überraschungspaket PC **DM 15,-**

AMIGA

FUN-Koffer, Amiga **DM 15,-**

Inhalt: Rock´n´Roll, Maniac Mansion, Circus Attraction

HIT-Koffer, Amiga **DM 20,-**

Inhalt: Indiana Jones 3, Eye of the Beholder, Grand Monster Slam

Microcosm, Amiga CD 32 **DM 9,-**

Das schnelle Action-Weltraumspiel für die Amiga-Konsole.

Die 10 besten Amiga Spiele **DM 9,-**

aus „AMIGO!“ und „AMIGA FUN“

Überraschungspaket Amiga **DM 15,-**

SEGA

Marble Madness, Mega Drive **DM 9,-**

Die Umsetzung des Spielhallen-Schlagers. Eine Kugel soll von Ihnen durch eine 3D-Landschaft gesteuert werden. Aufgepaßt! Nur für starke Nerven!

Hier sind Sie richtig, wollen Sie ein echtes Preis-Schnäppchen machen. Aus verschiedenen Verkaufsaktionen haben wir noch geringe Bestände, die bis Ende des Jahres weg müssen!!

In den Überraschungspaketen finden Sie besondere Spiele, die in so geringer Stückzahl bei uns auf Lager sind, daß sich ein Einzelangebot nicht mehr lohnt.

Hierunter befinden sich oft richtige Knüller - also schlagen Sie zu!

unser Lager!

B.O.B., Mega Drive **DM 9,-**
Der coolste Roboter der ganzen Galaxis muß seine stählerne Haut retten. Mehr als 45 Level und über 40 gemeine Gegner warten auf Sie.

Corporation, Mega Drive **DM 9,-**
Ist das erste 3-D-Rollenspiel in 360 Grad für das MD. Überwinden Sie die futuristischen Verteidigungsanlagen der mächtigen Corporation.

Dschungelbuch, Game Gear **DM 9,-**
Mogli kämpft sich durch die bekannten Filmschauplätze. Tolle Grafiken, Geniale Animation.

Castlevania, Mega Drive **DM 9,-**
Ein Alptraum in 6 Leveln, der einem das Blut in den Adern gefrieren läßt.

Überraschungspaket SEGA DM 15,-

C64

Logical, C64 **DM 9,-**
Knüller für alle Tüftel-Fans

Kangarudy 1, C64 **DM 3,-**
Hüpfen SIe mit Ihrem Kangaroo um die ganze Welt!

Die 50 besten Spiele , C64 - 1.Teil **DM 3,-**
50 der besten Spiele aus „GAME ON", „MAGIC DISK 64" und „GOLDEN DISK 64".

Die 50 besten Spiele, C64 - 2.Teil **DM 3,-**
50 weitere der besten Spiele aus „GAME ON", „MAGIC DISK 64" und „GOLDEN DISK 64".

Leaderboard Golf, C64 **DM 3,-**
Wirklichkeitsgetreues Golfspiel mit 3 Schwierigkeitsstufen auf einer 18 -Loch-Spielbahn.

Skate Crazy, C64 **DM 3,-**
Skateabenteuer mit Freddy dem Skatemeister.

Überraschungspaket C64 DM 9,-

ATARI

Turtles, ST **DM 3,-**
Helfen Sie - als Turtle -, die schöne April O´Neil aus den Händen des Bösewichtes „Shredder" zu befreien.

Atari 4er Pack **DM 5,-**
Inhalt: Turtles, Killing Cloud, The Hunt for the Red October, Brat

SONSTIGES

Planet der Affen, Video **DM 9,-**
Menschen werden von der herrschenden Affen-Zivilisation wie Tiere gejagt, enden im Versuchslabor der Gorillas; eine verkehrte, fantastische Welt.

Aliens, Video **DM 9,-**
Das Raumschiff „Nostromo" muß auf einem fremden Planeten notlanden - ein fremdartiges Wesen hat sich an Bord geschlichen - eine tödliche Gefahr.

Ultimate Doom Techno CD-ROM **DM 3,-**
Der ultimative Soundtrack mit packenden Beats und satten 100 Levels.

SN Prograpad Joystick statt 69,95 **DM 29,-**
Transparentes Gehäuse, 30 programmierbare, spezielle Bewegungssequenzen, programmierbares LCD-Kontrollfeld. Für SNES.

SG Propad Joystick statt 34,95 **DM 19,-**
Durchsichtiges Gehäuse, halbautomatisches Dauerfeuer mit drei Geschwindigkeitstufen, zwei Geschwindigkeiten bei Slow Motion, zusätzliche Feuertasten. Für Mega Drive.

SN Programmable Joystick statt 99,95 **DM 29,-**
30 programmierbare Bewegungssequenzen, eingebaute Batterie für ständigen Erhalt der Speichersequenz, drehbare Feuerknopfkonsole (Links-Rechtshänder), stabiles Tischgerät.

SG Propad 2 statt 39,95 **DM 19,-**
Digitale Dauerfeuereinstellung, LED-Anzeigefeld, 6 „Fighting"-Knöpfe, Synchronfeuer, Zeitlupe und extra langes Kabel. Für Mega Drive.

Topfighter Joystick statt 149,95 **DM 49,-**
Hochwertige Verarbeitung für härtesten Einsatz. Stabiles Metallgehäuse mit Qualitätsmikroschaltern, 6 Feuerknöpfe, 3 Aktionstasten, programmierbare Aktionsabläufe. Slow Motion mit variabler Geschwindigkeit. Für SNES.

PT T-Shirt **DM 5,-**

Game Gear Carry All **DM 9,-**

Game Gear Soft Case **DM 9,-**

Sonic Pin Set **DM 5,-**

ZUBEHÖR

10er Diskettenbox 3,5´´ m. 10 Leerdisketten **DM 3,-**

10er Diskettenbox 5,25´´m. Schlüssel und 10 Leerdisketten **DM 9,-**

10er Diskettenbox 5,25´´ m. 10 Leerdisketten **DM 3,-**

Disklocher **DM 3,-**

Dieses Angebot gilt nur solange der Vorrat reicht! Druckfehler vorbehalten.
Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und abschicken an COMPUTEC Verlag, Leserservice, Isarstr. 32-34, 90451 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich folgende(n) Artikel:

Stck.	Spiel/Artikel	Preis

Gewünschte Zahlungsweise (bitte ankreuzen): **GESAMTSUMME**

❒ per BANKEINZUG, d.h. nur der genaue Rechnungsbetrag zzgl. DM 5,- Versandkosten wird abgebucht von:

Konto.-Nr. BLZ

Datum Unterschrift

❒ per NACHNAHME, d.h. ich zahle das Geld bei Warenübergabe **zzgl.** DM 5,- Versandkosten **plus** DM 10,50 Nachnahmegebühr. (Gilt nur im Inland!)

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

HIER SCHREIBT PAUL PLODDER

Hallo und herzlich willkommen. Heute nachmittag war ich zum Essen bei meiner Oma eingeladen. Ich war etwas früher dran, und während die alte Dame noch in der Küche an den Schinkennudeln (mmmhhh!) herumwerkelte und sich natürlich wieder einmal unter keinen Umständen helfen lassen wollte, überbrückte ich die Wartezeit mit der Lektüre ihrer Fernsehzeitschrift.
Nun muß man dazu sagen, daß meine Granny nicht sonderlich viel Wert auf die Auswahl ihres TV-Magazins legt. Da wird ohne mit der Wimper zu zucken das gekauft, was am billigsten ist. Trotzdem (oder gerade deswegen) lese ich diese Magazine jedoch stets mit Begeisterung, vor allem die Klatschseiten und den allwöchentlichen „abgeschlossenen Liebesroman" (Aha, wie interessant - der Rest der Red.). Heute hingegen bin ich zum ersten Mal über einen Artikel gestolpert, der gut gemacht war und mir wirklich zu denken gegeben hat. Auf einer Doppelseite waren zwei Photos von weinenden Mädchen abgebildet. Eines der Bilder zeigte zwei bosnische Mädchen in einem Flüchtlingslager in Tuzla, voll von Trauer über ihre gefallenen Väter und Brüder. Auf dem Bild darüber waren ebenfalls weinende Mädchen abgebildet, die in Berlin bittere Tränen vergossen, weil sich ihre Lieblingsgruppe Take That von Sänger Robbie getrennt hat. „Haben wir Deutschen keine anderen Probleme?", prangte als Überschrift über dieser Photozusammenstellung.

Ist es nicht in der Tat so, daß viele unserer täglichen Probleme hausgemacht und bei näherem Hinsehen absolut lächerlich sind? Ich habe noch eine Geschichte, die mir einfach nicht aus dem Kopf gehen will und die ebenfalls einen schönen (Ihr wißt, wie dieses Wort hier gemeint ist) Gegenpol zu dieser unsäglichen Take That-Geschichte bildet. In der Schule meines Heimatortes ist neulich ein zwölfjähriges Mädchen umgekippt. Aus heiterem Himmel, einfach so. Schwere Gehirnblutungen. Notarzt, Rettungshubschrauber, Intensivstation. Drei schwere Hirnoperationen mußte das tapfere kleine Mädchen über sich ergehen lassen, und wir konnten alle nur hilflos dastehen und beide Daumen drücken, daß alles glattgeht.

Erst bei solchen Vorfällen geht man mal wieder in sich, erschrickt, weil man feststellt, wie schnell es doch aus und vorbei sein kann, und fragt sich, warum man die wenige Zeit, die einem in diesem Leben zur Verfügung steht, mit so vielen wirklich unwesentlichen Problemen und Sorgen vollstopft. Jeder von uns tut das täglich - die Take That-Fans halten in dieser Disziplin nur die traurige Rekordmarke.

Nein, der Plodder will hier nicht einen auf bewußt betroffen machen, wie es derzeit ja so in Mode ist. Für mich hat sich in der letzten Woche nur mal wieder die eigentliche Gewichtung von dem, was wir so gemeinhin Leben nennen, herauskristallisiert.

Achtung, neue Anschrift:

CP Verlag GmbH
Kennwort: Paul Plodder
Bahnstraße 59
64625 Bensheim

LESERBRIEFE FRAGEN ANTWORTEN

Den Auftakt macht Oliver Püschel aus Holzminden:

„Hallöle, hier meldet sich wieder einmal Olli Cool zu Wort, rückbetreffend Game On 06/95. Zuerst einmal möchte ich Dir gratulieren und applaudieren zu dieser wahrhaft goilen Einleitung! Ich denke, dies ist das erste Mal, daß wir absolut einer Meinung sind.

Und nun zu Martin Rinder: Was den C64 angeht, stimme ich auch mit ihm überein. Bis auf eine winzige Kleinigkeit, die da lautet: Computermuseum und C64. Mann, Chico: Der Commodore 64 gehört keinesfalls in ein Museum! Dem C64 sollte ein Denkmal inmitten unserer ehemals ach so schönen Hauptstadt errichtet werden, oder am besten gleich auf jedem noch so mickrigen Marktplatz in Deutschland oder gleich der ganzen Welt. Und als krönender Abschluß müßte ein Satellitensender eingerichtet werden, der den ganzen Tag über das Bild eines 64ers zeigt. Halleluja! Ooops, ich fange schon wieder mit meinen Tagträumen an. Hilfe und tschüß, Paulemann!"

Servus und vielen Dank, Oliver! Ja, das mit dem Sender sollten wir tatsächlich ins Auge fassen und irgendwann einmal verwirklichen, nur sollte statt der geplanten Vorderansicht des Rechners, die meiner Meinung für Nicht-Freaks auf Dauer ein wenig langweilig werden könnte (nach zwei, drei Stunden oder so), besser der charakteristisch-blaue Bildschirmstatus, der dem Betrachter nach jedem Einschalten entgegenlacht, in alle Welt ausgestrahlt werden. Ja, und als Sound dazu gibt es wahlweise ein blockierendes Floppy, einen streikenden MPS-801 oder kleine akustische Kostproben von „Sam", dem legendären Brotkasten-Sprachgenerator (kennt den noch jemand?)...

Aus Trebur hat mir Sven Hoffmann geschrieben:

„Hallo, Ploddy! Eine kleine, aber wahre Geschichte für Dich: Es war der arschwarme Morgen des 10. Juli 1995. Ich lag im Bett und drehte mich nochmal herum. Da legte meine Mutter einen braunen DIN A 4-Umschlag auf meinen Schreibtisch. Als ich den Umschlag sah, wußte ich sofort, daß das nur das PT-Kombi sein kann. Doch was war das? Der Umschlag war dünner als sonst! Ich riß die Hülle auf, und was sah ich da? Die Magic Disk, einzeln ohne Playtime - ein Wunder war geschehen!

Doch das Ganze kam mir spanisch vor, weil ich dachte, daß jetzt auch die Game On, die ich ja ebenfalls abonniert hatte, einzeln kommt. Aber was soll's?! Ich las zuerst W.K.s Einleitung. Dann traf ich auf die große Doppelseite, auf der Du Deine Senftube ausdrücktest und ich folgende Schreckensmeldung vorfand (ich zitiere wörtlich): „... und ein Prosit auf die gute alte Game On aussprechen, die es ja nun nicht mehr gibt." Was, die Game On ist tot??! Das ist ja grauenhaft! Im Infotorial (was für ein Name!) war davon jedenfalls nichts zu lesen. Es lebe P.P., die einzige echte Informationsquelle bei der Magic Disk! Obwohl ich die Game On sehr vermisse, bleibe ich meinem Abo treu (alleine schon wegen Deiner Senfecke).

Zum Schluß habe ich eine Frage an Dich, Ploddy: Was hältst Du von der Verschlüsselung von MTV? Seit Anfang Juli gibt es bei mir nur noch Bildsalat. Good Bye!"

Senfigen Dank, lieber Sven! Die Verschlüsselung von MTV trifft mich ungefähr so schwer wie R2D2 (ja genau, der kleine fahrende Mülleimer aus „Krieg der Sterne") ein garstiger Fußpilz. Da ich verkabelt bin, kann ich mich auch nach dem 1. Juli 1995 noch täglich über Vanessa Warwick, Ingo Schmoll & Co. ärgern. Also mal ehrlich: diesen Ray Dingsda von „Most Wanted" kann ich mir beim besten Willen nicht länger als 20 Sekunden reintun! Wer aber noch viel schlimmer ist, ist dieser Nils Bockelberg von Viva - der Typ regt mich ja dermaßen auf, und jetzt moderiert er auch noch „WahWah"! Nein, Sven, ich glaube nicht, daß Dir da allzuviel entgeht.

Gerüchte besagen, daß Lars Raap aus Uttum in geheimer Verbindung mit jenen genial zu nennenden Fruchtsäften bzw. den Hütern jener streng geheimen Rezeptur (= Herstellern) steht, die mein Freund Jan Puhlmann für gewöhnlich seinen Freunden zu kredenzen pflegt. Dies jedoch nur am Rande (außerdem schreiben die sich mit doppel-"p", glaube ich). Eben jener Lars Raap hat mir jedenfalls folgende Zeilen zukommen lassen:

„Moin, Professor! Da mal wieder Leserbriefmangel herrscht (scheint langsam chronisch zu werden), habe ich mich entschieden, aktiv am Forum Plodderanum teilzunehmen. Doch was soll ich schreiben? Das erste, was mir einfällt, ist die Tatsache, daß sich bei Dir zu Hause anscheinend die gesamte Redaktion aufhält. Oder wie ist zu erklären, daß sich dieses nörgelnde, kritisierende Volk ständig in Deine Schreibarbeit einmischt? Wieso kannst Du

diese Leute nicht einfach rausschmeißen? Oder schreibst Du diese Klammeranmerkungen etwa selbst?

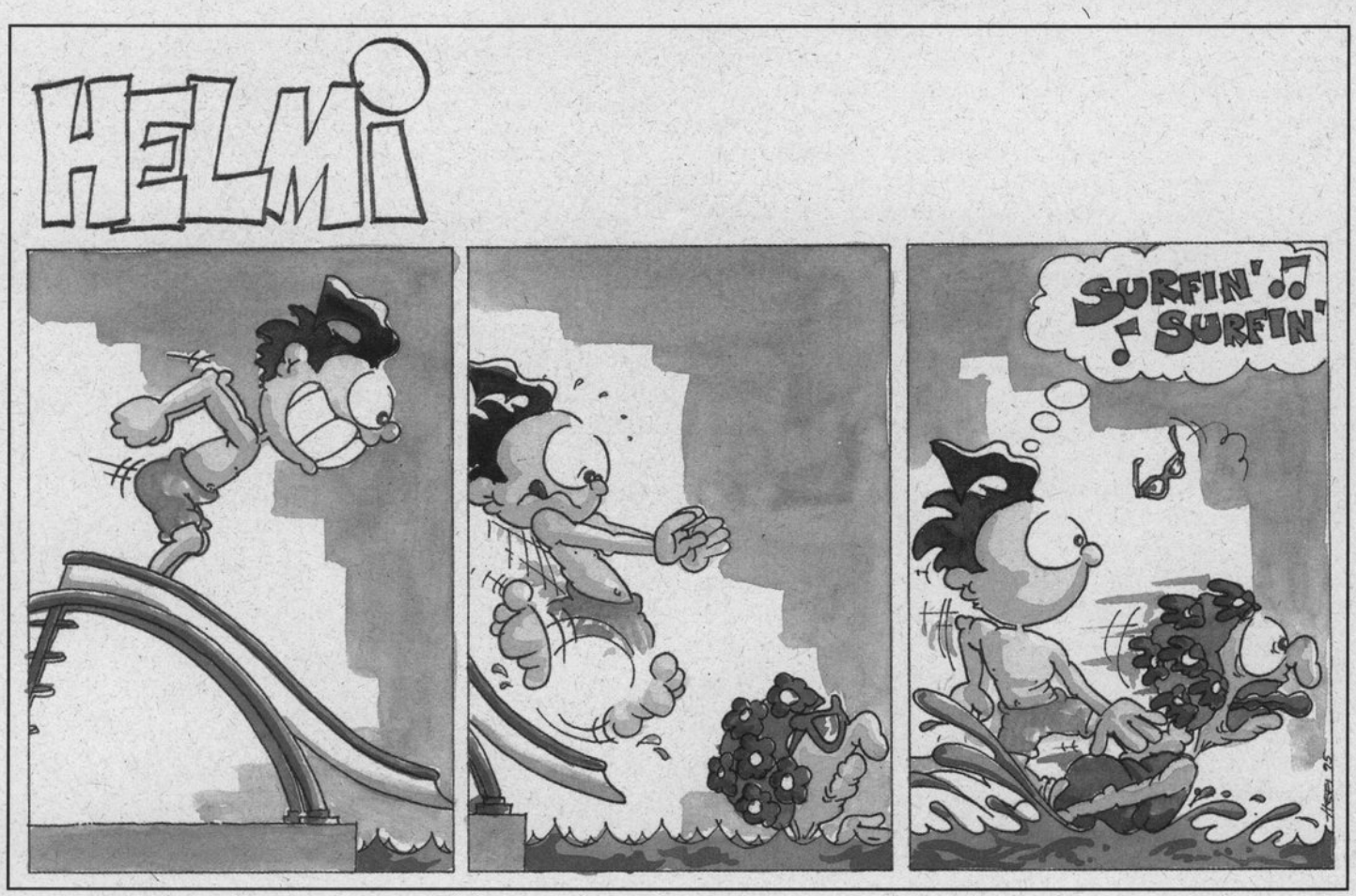
Ich unterstütze den Vorschlag von Andreas Falk, die Software von PD-Verlagen zu testen. Ich habe einige Ausgaben zuvor seinerzeit noch zusammen mit dem PT-Kombi einen Katalog von der Firma Stonysoft bekommen. Die Auswahl (Hunderte von Titeln) ist so umfangreich, daß die Magic Disk mit ihren Tests eine echte Hilfe bei der Kaufentscheidung wäre.

Wann feierst Du eigentlich (D)ein Jubiläum? Ich denke zum Beispiel an „fünf Jahre Leserforum" oder „Die erste Gehaltsabrechnung seit zehn Jahren". Ich bin sicher, daß viele Deiner treuen Fans dem Aufruf folgen und in den Redaktionsräumen zusammenströmen würden (oder in Deiner Wohnung?!). Gegen eine Jahrhundertfeier in den heiligen Hallen sprechen, so glaube ich, doch nur drei gewichtige Gründe: Der Chefredakteur, Walter Konrad und Maniac Fred.

So, ich bin Deinem Aufruf nach mehr Leserbriefen nachgekommen. Jetzt bist Du dran. Bis bald!"

Vielen Dank, Lars! Schon klar: Ich kriege das erste Mal seit zehn Jahren ein paar Mark fünfzig auf mein Konto überwiesen, und das wird dann gleich freudig zum Anlaß genommen, mein trautes Heim (= meine Burg) zu stürmen, meinen Kühlschrank und meinen Vorratskeller zu plündern und vor dem Fernseher zwischen Chipstüten und Bierkästen eine Spontanfeier auszurufen. Vergiß es einfach, okay? Gegen eine zünftige Jahrhundertfeier (also eine von dem Kaliber, von der man noch seinen Enkeln und Urenkeln erzählt) in den geheiligten Hallen der Magic Disk-Redaktion hätte ich indes nichts einzuwenden. Walter Konrad und Christian Geltenpoth, unser Chef, übrigens auch nicht, und daß Maniac Fred immer zu haben ist, wenn es irgendwo etwas umsonst gibt, müßte Dir als langjährigem Leser des Plodderschen Forums eigentlich klar sein (schon beim Lesen Deines Briefes hat er sich als Zeichen der Unterstützung und der Solidarität mit Deinem Vorschlag sofort ein Bier aufgemacht!).
Der wunde Punkt ist unsere Redaktionsputzfrau Hilde, die dann den ganzen Dreck wieder wegmachen müßte - und wir müßten uns dann wochenlang ihr Geschimpfe anhören!

Die ominösen Klammeranmerkungen werden indes selbstverständlich heimlich und ohne mein Wissen und Einverständnis von den lieben Kollegen nach Redaktionsschluß und Abgabe aller Beiträge in meine Texte geschmuggelt. Was hast Du denn gedacht? Allen Ernstes, daß die Brut hier bei mir daheim abhängt, auf meinem Sofa und in meinen Sesseln herumlungert, mein Bier wegtrinkt, meine Tiefkühltruhe leerfuttert, meine CDs herumschmeißt, sich meine Videos reinzieht und mich nebenbei mit ihren geistreichen Be- und Anmerkungen langweilt (Hatten wir nicht gerade eben erst so eine langweilige Aufzählung, Plodder? - der gelangweilte Lektor)? Vergiß' es! Wenn sich die Brüder tatsächlich einmal meinem Gartentor auf weniger als 50 Meter nähern (was alle Jubeljahre einmal vorkommt), dann schaltet die Hausbeleuchtung automatisch auf Rotlicht, die Musik geht aus, die Jalousien fahren herunter, draußen vor der Tür (gutes Nachkriegsdrama übrigens) werden Sandsäcke aufgeschüttet und auf dem Dach gehen die Schneeballwerfer in



Stellung (ich kann es nur jedem empfehlen, im Winter eine Tüte Schneebälle einzufrieren. Der nächste Sommer kommt bestimmt!). Hey, ich hab' schließlich zu tun, bin Teil der arbeitenden Bevölkerung und kann nicht den ganzen Tag vertrödeln! (Na warte, Plodder, das schreit nach Rache! - der erboste Rest der Red.)

Das Wort hat Mathias Gumz aus Barby:

„Dobrui Djen, Paul Ploddojew! Ja, ich weiß, daß „dobrui" eigentlich russisch ist und demzufolge auch in kyrillischen Buchstaben geschrieben werden müßte, doch der Startexter 5.02 (jedenfalls meine Version) hat keinen solchen Zeichensatz.

Nicht nur Du als einer der Zunft, die versucht, ein Magazin oder eine Zeitung durch intellektuellen Bullshit etwas aufzuheitern, hat Probleme mit denen, die diese Lektüre auf dem stillen Örtchen oder vor was für einem Compi auch immer konsumieren und sich dabei meist scheckig lachen! Sei getröstet, denn dieses Schicksal teilst Du mit ach so vielen Redakteuren, die zum Bleistift mit ihrem Humor und einer Portion gutem Willen einer Schülerzeitung helfen wollen, den Umsatz zu steigern - so M.Z. mit seiner Cult Corner (greetings to you, MDC!). Dieser Zunftbruder nun startete vor dem letzten Weihnachtsfeste eine interaktive Geschichte, in der die Leser bestimmen, in welcher Richtung der Schwachsinn weitergeht. 160 Exemplare wurden verkauft, mindestens von zweien gelesen, doch nicht ein Brief oder eine Mitteilung erreichten Deinen Leidensgenossen, wobei man nur einen Buchstaben auf den Zettel schreiben brauchte, also noch nicht mal selber kreativ sein mußte (anders als bei Dir).

Nun ja, ich hoffe, das konnte Dich etwas aufbauen. Oder auch nicht - gumz! Abgesehen davon, daß man bei einer Leserschaft von zirka 320 Schülern - alle noch frisch im Leben - und einem Materialaufwand von einem Zettel, Butterbrot- oder Klopapier eine Teilnahmebereitschaft von 0 Prozent erreicht, stimmt diese Geschichte ungeheuer positiv. Es gibt noch Hoffnung (wo ist eigentlich der nächste Fernsehturm?)...

Neulich stöberte ich mal etwas in älteren MD-Forumsen ... äh, Foren. Dabei überraschte es mich, daß dort anders angefangen wurde, man sich hauptsächlich mit Sie anredete, alles ziemlich faaaaad war und ein anderer Name diese Rubrik leitete bzw. betreute. Nun denkt sich der alte Stamm der Leserschar sicherlich „Mein Gott, dumm wie Bohnenstroh, der Typ" oder ähnliches, aber könntest Du nicht einmal in Briefkasten-ist-so-leer-Zeiten eine Chronik der Entwicklung des Magic Disk-Forums schreiben? Ich für meinen Teil bin interessiert.

An alle draußen an den Screens: Hey, hier fragt einer höflich an, ob noch jemand Phono oder Sound hat, und Ihr reagiert wie auf Plodders Bitten nach mehr Post und MDCs Flehen um Beteiligung. Scheiß-Gemeinde! ('Tschuldigung für den Absacker Richtung Fäkalsprache) Außerdem vermisse ich die kulinarische Ecke bei Dir, Plodder! Der Artikel über Pappburger und ähnliches war gut.

Was ist eigentlich aus meinem Vorschlag geworden, eine Rubrik einzuführen, die Sachen erklärt, die keiner Klärung bedürfen (na, macht's klickediklack)? Okay, ich laß Dich nun in Frieden zur Bohrmaschine greifen, um ein Loch zwecks Befestigung von Dübel und Haken in die Decke zu bohren ... (ich werde den Eindruck nicht los, daß ich ziemlich depressiv bin!). Doswidanja!"

Tschau und danke! Grüße unbekannterweise auch von mir an jenen ominösen MDC - wer könnte ihn besser verstehen als ich? Das Leid anderer Menschen ist im Regelfall jedoch denkbar ungeeignet, um sich selbst daran hochzuziehen und aufzubauen - auch wenn es sich dabei um einen durchaus vergleichbaren Fall handelt.

Das mit den alten MD-Foren siehst Du hingegen völlig falsch, lieber Mathias. Früher war doch alles besser, auf jeden Fall behaupten das geschätzte vier Fünftel der Menschheit (in jammerndem Ton, versteht sich). Klar, die Vergangenheit mag vieles verklären und so manches in einem anderen Licht erscheinen lassen, was wiederum bedeuten würde, daß man sehr vorsichtig an eine Chronik der Magic Disk herangehen müßte. Mal sehen...

Klickediklack hat es bei mir leider nicht gemacht, aber bei einer Rubrik, in der Sachen erklärt werden, die man gar nicht erklären muß, bin ich natürlich selbstverständlich und sofort dabei. Mein Vorschlag für die erste Ausgabe: „Wasserhahn".

Ein Brief von Roy Dirlam aus Meiningen:

„An Paulchen Plodder. Da dies mein erster Leserbrief ist, möchte ich mich zuerst vorstellen. Ich heiße Roy und komme aus Meiningen in Thüringen (oh Gott, ein Ossi!). Zur Zeit mache ich eine Ausbildung zum Raumausstatter, im Juli bin ich hoffentlich fertig. Ich habe meinen C64 seit fünf Jahren. Die Magic Disk lese ich seit drei Jahren. Ich schreibe „lese", weil Deine Leserbriefe immer zuerst dran sind. Ehrenwort!

Jetzt wird es persönlich - drei Fragen an Paul Plodder:

1. Wie findest Du die Gruppe Queen? Stehst Du auf Punkrock (Tote Hosen etc.)?

2. Was wiegst Du eigentlich?

3. Was hast Du außer Pizza und Leserbriefen noch so an Hobbies?

Noch ein Tip von mir: Versuch' mal die Tiefkühlfrühlingsrolle mit Mexikofüllung von Aldi - klasse, sag' ich Dir! Tschüß!"

Dankeschön, Roy!

1. Queen mag ich total gerne, besonders die alten Sachen - war eine begnadete Band! Man kann nur hoffen, daß sie nun nicht tatsächlich mit diesem widerlichen George Michael am Mikro weitermachen. Auf Punkrock stehe ich natürlich auch, allen voran auf Bad Religion und die Ramones. Die Hosen finde ich ganz nett, und neulich habe ich mir sogar die Green Day-Scheibe gekauft.

2. Laut der alten Personenwaage im Bad 87,5 Kilogramm, aber ich werde das Gefühl nicht los, daß mich das Ding (wie auch der Rest der Menschheit, aber das nur am Rande) jeden Tag aufs neue nach Strich und Faden verarscht.

3. Hobbies im eigentlichen Sinn habe ich keine. Will sagen, ich sammle weder Briefmarken noch Streichholzschachteln, bin in keinem

Sportverein, spiele kein Instrument, fahre mein Auto einmal im Jahr durch die Waschanlage und kann mich für Modelleisenbahnen nicht mehr als jeder andere Normalsterbliche begeistern. Ist Lesen ein Hobby? Wenn ja, dann hätten wir schon mal eines.

Ein Nachtrag zu unserer kleinen Sprachforschungskunde von neulich. Andreas Menke aus Olsberg schreibt:

„Das Wort „Pizza" kommt von dem paulanischen „Plozza" und war die Volksnahrung im 12. Jahrhundert, bis „Paulen" (heute Polen) von den Kommunisten erobert wurde und der König der „Paulaner" mit seinem „Plosche" (Vorgänger des heute im Straßenbild auftauchenden Porsche 911) an eine unbekannte Stätte flüchten mußte, um einen Gegenzug (der niemals stattfand) auszu"paul"dovern."

Na, vielen Dank sag' ich da und staune einmal mehr Bauklötze über meine Vorfahren. Wobei ich es hier mangels stichfester historischer Beweise einfach mal so dahingestellt lassen will, ob ein echter Paulaner tatsächlich jemals die Flucht angetreten hat (Äh, wie war das damals auf der unvergessenen Hausparty bei Geltenpoths, wo Du, verfolgt von Dackel Bonnie, kopfüber in den Gartenteich gesprungen bist? - die noch heute amüsierten Kollegen). Übrigens, und das weiß ich dank unserer umfangreichen Familienchronik jetzt aber mit Bestimmtheit, war die Hausmarke der Paulaner nicht „Plosche", sondern „Paulgeot" (später Peugeot) - ebenso, wie es „Bonnie und Paul" und nicht „Bonnie und Clyde" gewesen sind, die diesen Wagen dann Jahre später zu Schrott gefahren haben.

Das Wort hat Holger Schmitz aus Norvenich-Binsfeld:

„Hallo, Paul Plodder! Schon länger versuche ich Eure Bemühungen um den alten Brotkasten zu unterstützen. Ich bin mittlerweile schon seit zwölf Jahren dabei. Meinen ersten Brotkasten habe ich vom Taschengeld zusammengespart. Hat über 800 Eier gekostet seinerzeit.

Da ich schon häufig Schwierigkeiten hatte, das Playtime-Kombi zu erhalten, habe ich mich gefreut, Eure neue Zeitschrift MD-Classic zu sehen. Lieber Paul, ich möchte die MD-Classic abonnieren, weiß aber nicht, wo und wie. Bitte leite meine Bestellung weiter, geht das wohl? (Rechnung etc. ist ja klar).

Übrigens ist meine neueste Entdeckung bei meinem Bruder (leider PC, aber mit 64er-Emulator) das Internet gewesen. Wußtest Du, daß da jede Menge interessante Software schlummert? Mal sehen, was da zu holen ist! Wenn jemand Lust hat, sich zu erkundigen oder zu schnacken: (02 421) 71 835!! Noch viele glückliche Bytes in Deinem Rechner!"

Vielen Dank, Holger! In Abonnementfragen wendet Ihr Euch am besten unter der Telefonnummer (09 11) 5 32 51 79 direkt an die Abobetreuung (siehe auch Impressum).

Jawohl, und das war es mal wieder. Ich für meinen Teil werde jetzt erst einmal für vier lange Wochen in den Urlaub düsen. Mein Rucksack lehnt gepackt an der Wand, die geplante Route führt quer durch Europa (Frankreich, Portugal, Spanien, England). Schnell noch das Wort des Monats - „gumz!" - und der Nachtrag, daß Ihr mir ruhig auch Beiträge, Tests, Rezepte, Anregungen und WeißderHenkerwas für eine nächste Gourmetecke schicken könnt. Alles klar??? Auf Wiederlesen und bis zum nächsten Mal,

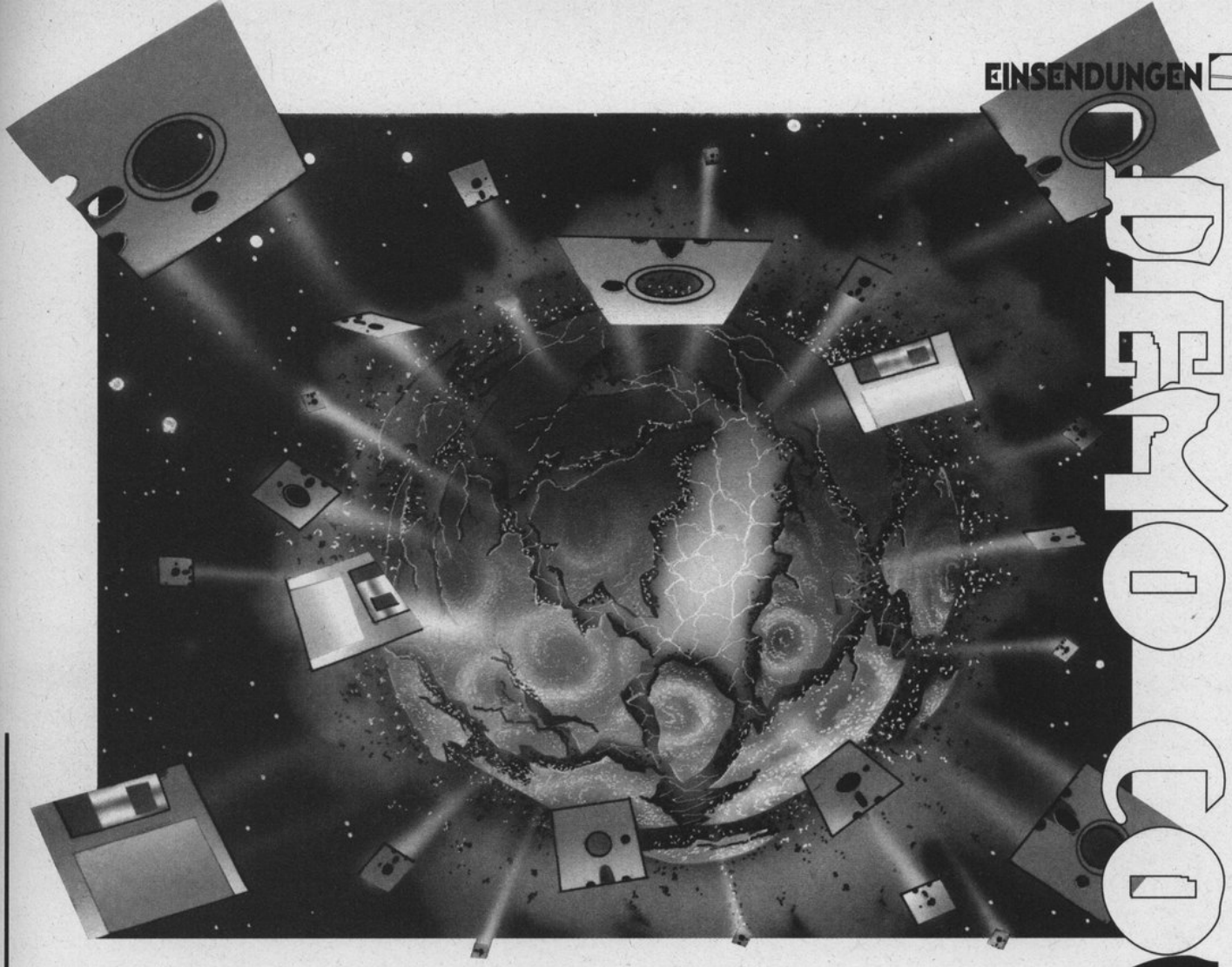
EUER DIE MOTTE IST LAEDIERT ...
Paul Plodder

COMPUTEC - TUNES

Und so geht's: Den COMPUTEC-Editor aus dem Boot-Menü oder von Seite 1 der Magazindiskette laden und mit RUN starten. Danach die CTRL-Taste für das Disk-Menü drücken und den Namen des Musikstückes eingeben. Nach dem Laden des Songs die Taste F3 im Editor drücken, um die Musik zu starten.

Vielen Dank an VINCENT MERKEN aus Belgien, der uns diese drei sowie weitere 18 Musikstücke zur Verfügung gestellt hat, die wir als „Platzfüller" in den nächsten Magic Disk 64 Classic veröffentlichen werden.

DEMO COMPETITION



Zu einem speziellen Wettbewerb rufen wir alle Leser der Magic Disk 64 Classic auf. Eure programmiererischen Fähigkeiten sind gefragt und sollten in Form von Demos unter Beweis gestellt werden.

Voraussetzung für die Teilnahme am Wettbewerb ist, daß die Demos nicht mit einem „Demo-Maker" erstellt sind. Außerdem müssen die Demos den Hinweis „Magic Disk Demo-Competition" tragen.

Unsere Jury wertet die Einsendungen aus und belohnt jeden Monat das beste Programm mit DM 100,-. Das Gewinnerprogramm wird in der entsprechenden Ausgabe der Magic Disk 64 Classic veröffentlicht.

Richtet Eure Zuschriften an unsere folgende Adresse:

CP Verlag GmbH - „Demo Competition"
Bahnstraße 59 - 64625 Bensheim

Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

And the winner is ...

Der Gewinner der Competition in dieser Ausgabe ist **MICHAEL HESSE** aus **SCHWERTE** mit seinem Beitrag **„CANDYLAND"**, den Ihr aus dem Boot-Menü oder direkt von Seite 1 der Programmdiskette laden könnt. Herzlichen Glückwunsch nach Schwerte!

PS: Dieser Beitrag stammt noch aus der Zeit der Game On-Competition. Durch die Umstellung zur Magic Disk 64 Classic haben uns noch keine neuen Beiträge erreicht, so daß wir die vorliegenden Demos „aufbrauchen".

Tips & Tricks...

...Help!

Die Help!-Rubrik in der Magic Disk Classic versteht sich nicht nur als ein Forum, in dem Ihr Tips und Tricks, Pokes und Cheats zu beliebten Computerspielen findet, sondern auch Fragen und Hilferufe loswerden könnt, wenn Ihr irgendwann irgendwo nicht mehr weiterwißt. Auch Probleme zu Utilities oder unwilliger Hardware können hier zur Sprache kommen, und wer dringend ein spezielles Zubehörteil sucht, das schon seit Jahren nirgends mehr erhältlich ist, ist uns mit seinem Brief ebenfalls willkommen. Wir drucken die Fragen und Anliegen unserer Leser ab, stellen ihre Adressen dazu und setzen auf Eure Mitarbeit, Euer Engagement. Schreibt uns bitte, wenn Ihr die Lösung zu einem hier abgedruckten Problem kennt. Anders läßt sich in der C64-Szene, die mehr und mehr in den Underground wandert, in Zukunft wohl nicht mehr arbeiten.

Schreibt uns! Unsere Anschrift:
CP Verlag GmbH
Kennwort: Help!
Bahnstraße 59
64625 Bensheim

„Ich suche ein paar Spiele, und Ihr seid meine letzte Hoffnung!", schreibt Roy Dirlam aus Meiningen. Namentlich sind das „Rick Dangerous 1 & 2", „P. P. Hammer", „Clever & Smart", „Mission Elevator" und ein Poke-Trainer zum Spiel „Troll". Roys Adresse: Neunkirchener Straße 12, 98617 Meiningen.

„Hilfe! Ich suche ganz dringend die Systemdisketten oder Originalkopien von „CP/M 3.0"!", schreibt Ernst Adam, Göppingen. Kontakt unter Telefon (071 61) 154 38 (ab 19 Uhr).

Ein Problem drucktechnischer Art hat Hans-Jürgen Schälicke, Harmsmühlenstraße 57, 31832 Springe. Er schreibt:

„Auf der Magic Disk 07/08/92 befindet sich das Programm „Multi-Adressen". Ich benutze es für meine Adreßverwaltung, es ist für mich das optimale Programm. Nur, wie kann ich die Adresse im Etiketten-Druck auf meinem Brief positionieren? Waagrecht ist das kein Problem, aber in der Senkrechten fängt der Drucker immer in der ersten Zeile an. Ich möchte die Adresse aber gleich auf den Briefbogen drucken. Da ich Fensterumschläge verwenden möchte, muß die Adresse um einige Zentimeter tiefer positioniert werden." Wer bei diesem Problem Rat und Abhilfe weiß, möge sich bitte bei Hans-Jürgen melden.

Eine Antwort hat uns derweil aus Braunschweig von Wolfgang Apitz erreicht. Wolfgang schreibt:

„Heute habe ich mir die neue Magic Disk aus unserem Dorf ... Moment, nennt sich ja Stadt, mitgenommen. Dabei habe ich zwei Hilfeschreie vernommen.

Uwe Kohlmann aus Iserlohn sucht das Modul Action-Replay. Das Modul heißt heute Action-Cartridge MK VI und ist für 119 Mark bei Data House, Harleshäuser Straße 67 in 34130 Kassel erhältlich. Dazu gibt es für eben diese Cartridge noch eine Erweiterungsdiskette für 19 Mark und eine Utility-Diskette für 29 Mark.

Der zweite Hilferuf kam von Klaus Szymkowiak aus Kreiensen. Er sucht ein Grafikprogramm. Ich empfehle ihm, sich unter der Telefonnummer 07132/969-185 an den 64er-Leserservice zu wenden. Dort kann man für jeweils 10 Mark das Sonderheft 75 mit dem Grafikprogramm „Hi-Eddi", das Sonderheft Nr. 55 mit dem Grafikprogramm „Amica-Paint" und das Sonderheft 77 mit dem Programm „Amica-Convert" bestellen. Mit dem Programm „Amica-Convert" kann man Grafiken in andere Grafikformate umwandeln, auch in das Koala-Format. Das ist aber auch noch die einzige Möglichkeit, Koala-Bilder zu fertigen.

Ich hoffe, ich konnte ein wenig helfen. Wir sind nur noch eine kleine, aber fest zusammengeschweißte Truppe und müssen uns so weit es geht gegenseitig helfen. Das ist meine Meinung, denn wie tot der C64 ist, bestimmen wir!"

Vielen Dank, Wolfgang - Du sprichst der Magic Disk-Redaktion aus der Seele! Zwei Fachhandel-Tips hat uns Andreas Menke aus Olsberg geschickt. Voilà:

„Bei „Zur 48", c/o Rainer Flohr, Hauptstraße 54, 84416 Markkleeberg, Tel./Fax: (03 41) 358 39 90 wird Hardware repariert, man kann jedoch auch günstig (gebrauchte) Hardware kaufen.

Komplettlösung

THE HOUSE

Sascha Padberg aus Medebach und Christian Winterscheid aus Troisdorf haben beide eine Komplettlösung zum Spiel The House aus Game On 7/95.

Bewege Türmatte; nimm Schlüssel; öffne Tor; gehe Nord; öffne Küchentür; gehe West; öffne Schrank, Kühlschrank; nimm Eisenschlüssel, Zinkbecher, Alufolie; benutze Dröno & Fleisch mit Mixer; nimm Spezialmix; gehe Ost, Nord; öffne Tür; gehe West; bewege Bett; gehe Ost, Ost; betrachte Tisch; nimm Tischtuch; gehe Nord, Süd, West; betrachte Holz; nimm Astgabel; gehe Ost; benutze Schlüssel mit Tür; öffne Tür; gehe Ost; betrachte Werkbank; nimm Gummihandschuhe; gehe West, West; ein Handschuh; benutze Spezialmix mit Futternapf; gehe Nord; betrachte Sicherungskasten, Sicherungen; benutze Alufolie mit Sicherungen; schließe Klappe; nimm Schlüsselbart; gehe Süd, Ost; betrachte Regal; benutze Kohlestab mit Zinkbecher; benutze Säure mit Zinkbecher => Batterie; gehe Nord, Nord; ein Rufknopf; gehe West; betrachte Treppe; nimm Rostschlüssel; gehe Süd, West, Nord, Nord, Ost, Ost, Nord, Süd, Ost; benutze Rostschlüssel mit Werkschrank; öffne Werkschrank; nimm Werkzeug; benutze Eisenstange mit Eisenschlüssel; aus Handschuhe; benutze Superkleber mit Schlüsselteil; benutze Schlüsselbart mit Schlüsselteil => neuer Schlüssel; benutze Handschuhe mit Astgabel; gehe West, Nord, Nord, West, Süd; repariere Tisch; benutze Tischbein mit Tischtuch => Fackel; gehe Nord, West; ein Rufknopf; gehe West, Süd, West; repariere Fernrohr; nimm Draht; benutze Batterie mit Draht; gehe Nord, Nord, Ost, Süd; benutze neuen Schlüssel mit Stubentür; öffne Stubentür; gehe Ost; nimm Kerze; öffne Schrank; nimm Feuerzeug; gehe Ost; betrachte Regal, Schreibtisch, Visitenkarte; nimm alle Bücher; gehe Ost; nimm Bild; gehe West, West, West, West; öffne Herd; benutze Kerze mit Herd; schließe Herd; ein Herd; aus Herd; öffne Herd; nimm Silberschlüssel; gehe Ost, Nord, Ost; ein Rufknopf; gehe West, Süd; benutze Silberschlüssel mit Tür; öffne Tür; gehe Ost; betrachte Bett; benutze Whisky mit Fackel; betrachte Schrank; benutze Schleuder mit Spieluhr; nimm Feder; gehe West; benutze Feder mit Telefon; benutze Telefonnummer mit Telefon; gehe West, Nord, Nord, Ost, Süd, Ost, Ost; benutze BENNO K.,ENZYKLOPAEDIE,PLEITEN-GLUECK,LEXIKON mit Regal (unbedingt diese Reihenfolge); gehe Nord; benutze Feuerzeug mit Fackel; nimm Recorder; benutze Recorder mit Draht; gehe Süd, West, West, Nord, Ost, Nord, Süd, Ost; ein Recorder; öffne Holztür; gehe Nord; nimm Spitzhacke; betrachte Tunnel; nimm Funzel; gehe Süd, West, Nord, Nord, West, Süd, Ost, Ost, Nord; benutze Feuerzeug mit Funzel; benutze Spitzhacke mit Diele; gehe Süd, Ost; benutze Nummer mit Safe.

Somit ist das Adventure THE HOUSE gelöst. Noch anzumerken sind einige tödliche Gefahren und/oder Fehler, die hier aber nicht verraten werden sollen. Es sollte übrigens öfter mal abgespeichert werden.

Ein paar Tips & Tricks von Dominic Groß aus Kandel:

OPERATION THUNDERBOLT

In der Highscoreliste „Speccy Mode" oder „Edom Taech" eingeben, dann hat man unendlich viele Leben.

SIM CITY

So gewinnt man Land bei „SimCity": Zuerst legt man eine Stromleitung über das Wasser, dann wählt man im Desaster-Menü die Option „Fire", zündet die Leitung an und planiert mit dem Bagger.

DIE HARD

Mit „Load"EP",8,1" kann man die Endbilder angucken.

MOTOR MASSACRE

Das Codewort für Level 2 ist „Piy", das für Level 3 „Rut".

Wer hingegen nicht mehr viel Geld in eine Reparatur investieren will, sollte sich den Second Hand Hardware-Katalog von Mark Nagell zuschicken lassen. Dort gibt's, wie der Name schon sagt, gebrauchte Hardware (und auch Soft- bzw. Bookware). Steht das Teil, was man sucht, gerade nicht in der Liste, kann man es sich beschaffen lassen. Die Adresse: „Second Hand Hardware", c/o Mark Nagell, Postfach 2229, 21203 Seevetal, Telefon (041 05) 804 94."

Aus England hat uns ein Brief erreicht. Richard Bowen aus Nottingham schreibt:

„Grüß Gott! Seit 1982 bin ich Besitzer eines C64, und ich finde es ziemlich frustrierend, daß es in diesem Land kaum mehr neue Soft- und Hardware oder auch annehmbare Magazine gibt. Es wäre daher absolut klasse, wenn Ihr mir weiterhelfen könntet - mein Dank ist Euch gewiß!

In Sachen „Hardware" bin ich auf der Suche nach Handbüchern zu folgenden Geräten: Triton Disk Drive, Sound Expander Fm Sound Module Sfx, Datel Midi Interface, 3032 Commodore Computer, 3022 Tractor Printer, Mps801 Matrix Printer und das 8250 Dual Disk Drive. Außerdem suche ich folgende Zubehörteile: Druckkopf, Stifte und Papier (auf der Rolle) für den 1520 Printer Plotter sowie passende Disketten für das Triton Disk Drive."

Kontakt: Richard Bowen, 35, Nottingham Road, Nuthall, Nottingham. NG16 1 DN England.

Manuel Zamora aus Linkenheim hat folgende Tips & Tricks für BERANIA gesammelt:

Am besten jedes Haus durchsuchen, denn dort finden sich oft Waffen, Rationen etc. In der Nacht immer rasten, denn 1) Untote sind nicht sehr freundlich (was Leuten ab Stufe 4 egal ist), 2) manchmal erscheint ein alter Mann, der einem Tips & Ratschläge gibt. Ich habe ein paar davon gesammelt:

Das Räubernest liegt (jetzt auf die Karte schauen) am unteren Rand der Karte auf der Insel ganz links (ja, die gebogene Insel!). Das Losungswort heißt >Bastard<. Auf die Frage >Wieviel Beute habt Ihr mitgebracht?< antwortet man mit etwa 500 Gold (Wer jetzt verzweifelt, Geldtrick weiter unten lesen).

Man sollte sich der Werwolfgeschichten annehmen. Der alte Mann hat ein Rudel in der Nähe von Trask östlich der Quellflußbrücke gesehen.

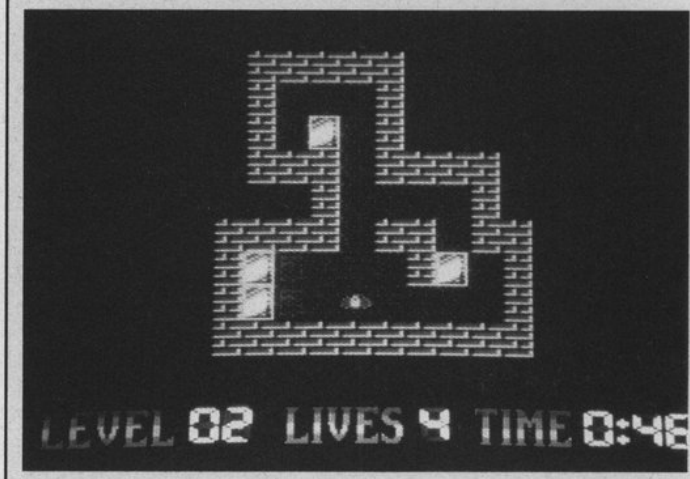
Das Labyrinth des Karsas liegt auf einer kleinen Insel, ein wenig westlich von Veert. Karsas soll 120 Jahre alt sein, sieht aber aus wie 40 und ist sehr gut in Form.

Die Priester beten folgende Götter an:
Versus (Feuergott)
Ayres (Wassergott)
Salastor (Landgott)
Astur (Höchster Gott) & Befreet (Asturs Sohn)

Die Traskaner leben im Berenlochgebirge. Sie sind Nachfahren der Zwerge und auch fast so klein.

In der Anleitung steht, man soll die angegebenen Dungeons als erstes meistern. Doch die Namen sind rückwärts geschrieben. Hier sind die richtigen Namen:

Die Paßwörter zu MAGAZINE (MD 64 Classic 8/95) stammen von Marc Kayser aus Hannover.



Level 1: .....-	Level 16:.....DWGNBLSM
Level 2:.....BUNWOUX	Level 17: .....SPUIOFCD
Level 3: .....EYTKUUYK	Level 18: .....HFSOAITX
Level 4:.....JTXQUENJ	Level 19:.....KYBHWQTR
Level 5: .....BFROTUEY	Level 20: .....OPCKBLWE
Level 6:.....WNDGGFHF	Level 21: .....JUVWGRMP
Level 7:.....FWHQQYOH	Level 22: .....WEVDDBIK
Level 8: .....KNEYCWJA	Level 23: .....DWYUHWG
Level 9:.....WVPODAHY	Level 24:.....NMCRKUCQ
Level 10:.....WPWNXUVA	Level 25: .....CEJPUHNL
Level 11:.....MFDENSPP	Level 26:.....XOXGIBYR
Level 12: .....QLINSBYG	Level 27: .....CAOFMPCN
Level 13: .....DMDYITCK	Level 28: .....DVMYVHQK
Level 14:.....UFYGSKQD	Level 29: .....PAXEOQYL
Level 15:.....VRTCROXO	Level 30: .....ROQKYYKI

Unendlich viele Lebel gibt es mit dem Paßwort QMJHNWSK.

- Cellbarns Anwesen
- Räubernest
- Karsas Labyrinth
- Gruft unter San-Sebam

Die Dungeons sollten in der gleichen Reihenfolge besucht werden.
Achtung in Cellbarns Anwesen: sehr viele Geheimtüren. Man muß einmal ein Werwolfsrudel mit drei, dann mit acht Werwölfen besiegen. Dann hat man es geschafft. Es findet sich auch noch ein Vampir ein.

In Caron in den Außenmauern führt eine Treppe nach unten. In die Außenmauer gelangt man durch eine Tür in der Mauer (keine Geheimtür). Diese ist jedoch links und rechts von Büschen eingerahmt, so daß man nicht direkt hindurchgehen kann. Vorne steht ein Gebäude. Zum Glück hat dieses Gebäude eine Geheimtür, die von innen direkt vor die Tür in der Außenmauer führt. Man entdeckt Tür & Gebäude am leichtesten, wenn man den Mauern einfach nachgeht.

Wenn man in Geldnöten ist, kauft man sich in einem Waffengeschäft eine billige Waffe (Stock etc.) und verkauft diese wieder. Aber nicht für lausige 6 Gold, sondern man verlangt das meiste, nämlich 999 Gold. Der Verkäufer lehnt natürlich ab und bietet 5 Gold. Nun nimmt man an. Aber trotzdem sind die 999 Gold gutgeschrieben.
Man findet einen Schatz über 2.000 Goldstücke auf einer Insel unter der Dracheninsel. Es ist die einzige Insel dort mit Bergen. Man erkennt den Schatz als Riß in einem Berg. Diesen sollte man ansehen, und schon hat man 2.000 Gold mehr.

(sg/wk)

Zum Abschluß ein paar Modulpokes:

Toobin	Poke	31929,173
	Poke	1094,153
Cabal	Poke	9905,189
Ghouls'n'Ghost	Poke	10798,165
Rainbow Islands	Poke	29535,189
Double Dragon 2	Poke	46537,173
	Poke	46553,173
Strider	Poke	35259,173
Fast Food Dizzy	Poke	20405,173
Fantasy World Dizzy	Poke	9652,173
Future Bike Simulator	Poke	5719,165
Chase H.Q.	Poke	36702,173
Armalyte	Poke	9891,173

Bitte ausreichend frankieren!

ASTAT MEDIA GmbH
– Leserservice –
Postfach 12 0166
90 108 Nürnberg

Reklamationen:

Funktioniert die Programmdiskette nicht, so benutzen Sie bitte den GARANTIE-Coupon zum Umtausch der defekten Diskette. Schneiden Sie den Coupon aus, geben Sie Ihre Anschrift und eine kurze Fehlerbeschreibung an und senden diesen an unseren Leserservice. Schicken Sie uns keine Disketten oder komplette Ausgaben zurück. Sie erhalten umgehend kostenlosen Ersatz.

Garantie MAGIC DISK CLASSIC 10/95

Umtausch defekter Disketten nur gegen diesen Original-Coupon und eine kurze Fehlerbeschreibung!

Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname .....

Straße, Hausnummer .....

PLZ, Wohnort .....

IMPRESSUM: Magic Disk 64 Classic

Computec Verlag GmbH & Co. KG
Isarstr. 32 - 34, 90451 Nürnberg

Anschrift der Redaktion:
CP Verlag GmbH
„Magic Disk 64 Classic"
Bahnstraße 59
64 625 Bensheim

Geschäftsführer: Adolf Silbermann
Chefredakteur: Christian Geltenpoth
Leitender Redakteur: Walter Konrad, Christian Bigge
Produktionsleiter: Michael Schraut
Freie Mitarbeiter: Uli Basters, Florian Brich, Stefan Gnad, Ivo Herzeg, Rainer Rosshirt
Textkorrektur: Herbert Aichinger
Layout: Simon Schmid, Hansgeorg Hafner, Gisela Tröger, Bettina Kaim, Hans Strobel, Andreas Pröls

Vertrieb: Gong Verlag GmbH
Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Anzeigenkontakt:
(verantwortlich für den Anzeigenteil)

VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47, 47 058 Duisburg
Telefon: 02 03/305 11 11
Telefax: 02 03/305 11 34

mediatec Medienagentur GmbH
Thorsten Szameitat
Isarstr. 34, 90451 Nürnberg
Telefon: 09 11/968 32-19
01 71/621 31 46
Telefax: 09 11/642 63 33

Druck: Christian Heckel GmbH, Nürnberg
Titel-Artwork: Roland Gerhardt
Abonnement: Magic Disk 64 Classic kostet im Abonnement (12 Ausgaben) Inland: DM 144,- (inkl. 7% Mehrwertsteuer), Ausland: DM 168,-.

Manuskripte und Einsendungen: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Für unaufgefordert eingesandte Manuskripte und Programme kann der Verlag keine Garantie übernehmen.

Urheberrechte: Alle in Magic Disk 64 Classic veröffentlichten Beiträge und Programme sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Abobetreuung: Tel: 09 11/5 32 51 79
Leserservice: Tel: 09 11/6 42 77 63

MAGIC DISK 64 CLASSIC

ABO

IHRE VORTEILE:

Sie verpassen keine einzige Ausgabe und können Ihre Sammlung von Monat zu Monat erweitern.

Sie erhalten Ihre Ausgabe kostenlos ins Haus,die Porto- und Versandkosten übernehmen wir.

Als Dankeschön erhalten Sie zu Beginn ihres Abonnements eine Ausgabe „GOLDEN DISK 64“ mit einem Originalspiel.

Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: CP Verlag, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.

☐ **Ja, ich will Magic Disk 64 - Classic im Abo.** Ich erhalte Magic Disk 64 - Classic monatlich zum Preis von DM 12,-/ Ausgabe versandkostenfrei ins Haus. Das Dankeschön-Geschenk **(Art.-Nr. 9329**) erhalte ich sofort nach Bezahlung der Rechnung. Ich gehe keine sonstiges Verpflichtungen ein.

WIDERRUFSBELEHRUNG:

Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an:

CP Verlag GmbH , Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg.

Meine Adresse: *(bitte in Druckschrift ausfüllen)*

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

PLZ *Wohnort*

Telefon (für evtl. Rückfragen)

1. Unterschrift ggf. des Erziehungsberechtigten (Ich versichere mit der Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.)

Widerrufsbelehrung:
Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: ***CP VERLAG GmbH, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.*** *Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.*

2. Unterschrift ggf. des Erziehungsberechtigten (Ich versichere mit der Unterschrift, daß ich das 18.Lebensjahr vollendet habe.)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos: (bitte ankreuzen)

☐ Gegen Rechnung

☐ Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

MD 6410

Im Original ohne Abdecker!

AMIGA GAMES beleuchtet sämtliche Spieleneuerscheinungen für alle Amiga-Systeme. + + + Zusatzinfos im ausführlichen Hardwareteil. + + + Außerdem: Regelmäßige Specials und Hintergrundinfos zu aktuellen Spielen und Ereignissen. + + +

Wieder mit Tips&Tricks zum Herausnehmen und Sammeln.

JETZT TESTEN!

COUPON ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: COMPUTEC Verlag, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.

JA, ich möchte AMIGA GAMES testen. Eine Ausgabe kostenlos! Schicken Sie mir AMIGA GAMES mit Diskette (DM 6,58/Heft/ Ausgabe).

Gefällt mir AMIGA GAMES brauche ich nichts mehr weiter zu tun. Ich erhalte AMIGA GAMES im Abonnement.

Gefällt mir AMIGA GAMES wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Verlag gleich nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

1.Unterschrift

WIDERRUFSBELEHRUNG: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: COMPUTEC Verlag, Aboservice,Postfach, 90327 Nürnberg. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

2.Unterschrift

AG 6410

WIDERRUFSBELEHRUNG: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: COMPUTEC Verlag, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.

Das ultimative AMIGA-Spiele-Magazin mit Diskette

Für sensationelle DM 7,50

JETZT KOSTENLOS TESTEN!